平成2年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻第5号通巻44号
昭和62年5月6日 第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 GAMEST ゲーメスト

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
5
May 1990
No.44
500yen (本体485円)



春だ！ メッセだ！ ニューゲームAOUショー特集!!

楽しさ100倍！ 断トツ人気!!
パロディウスだ！

映画の世界だ！
エイリアンズ

3人で面白さ3倍
戦場の狼II

リアルシミュレーションゴルフ
メジャータイトル

ブチ当りカーレース
ラフ・レーサー

ロシアからの知的挑戦！
ハットリス

ロンドンATEIショーレポート

パラダイスワールド
「涙のプラスアルファ」作・みきらん

おまたせ「ギャルズ♡アイランド」
新学期だ！ ゲーメストアイランド
目指せハイスコア

大きいことはいいことだ！
天下無双の体感ゲーム特集!!

五感フル回転だ！ドッグファイト!!
G-LOC

モンスターマシンを乗りこなせ！
WGP

体感・大型ゲームリスト

一気呵成の完全攻略！

ボスの性質を見抜け！
安地を探せ!!
ファイナルファイト

10面徹底攻略！
グラディウスIII

クリアのカギは対地ミサイルだ！
1941

目指せ地獄の20面
ブロックアウト

1周クリアはするぞ！
鮫！鮫！鮫！

詳細攻略マップ付
マーベルランド

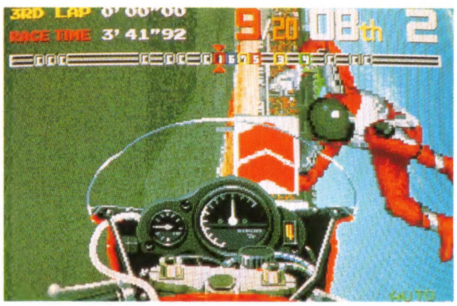


タイトーイメージキャラクター
岩井由紀子(ゆうゆ)



ノーマル、レーシング、オートマチック。まずは3タイプの中からギアシフトを選択だ。画面上に表示されるリミットポジションのマシンには常に注意を払うこと。奴のマシンが1周する時点で、キミが彼に遅れをとっている場合はゲームオーバー。リミットポジション以内の順位で3周を走り切ればOKだ。2台以上でレースを楽しめる通信機能付き。







DX可動タイプ：2320(D)×1130(W)×1700(H)㎜、〒95-3399 消費電力320W、430㎏ 使用モニターサイズ25インチ ※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。

REAL RACE FEELING

WGP™

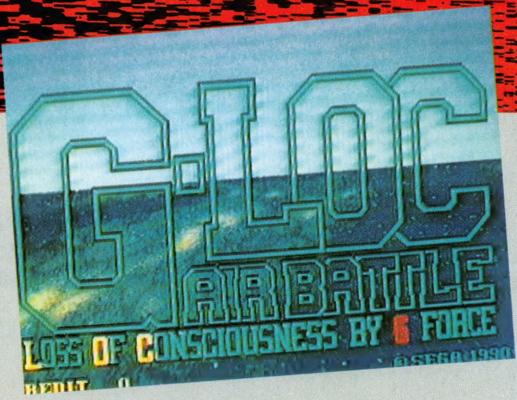
JAPAN AUSTRALIA U.S.A. WEST GERMANY
THE NETHERLANDS BELGIUM
FRANCE GREAT BRITAIN

フロントビュー ドッグファイト シミュレーション

G-LOC AIR BATTLE

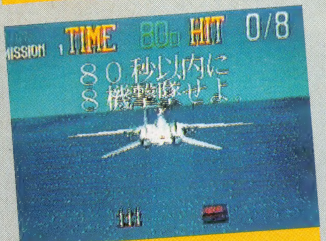
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G・FORCE

ジーロック





初級はスロットルを使いません。



初級の１面。

直訳すると『G（重力）で意識を失う』というすごいタイトル！ バーナーを越えろ！

G-LOC ストーリー

西暦20××年――国連会議により、国家予算を軍事費に使用する事が禁止され、各国ではのきなみ軍隊の民営化が進み、巨大な軍事組織が乱立した。

そのため、大企業の開発競争は、協定以前の各国の開発競争よりも更にエスカレートしたものとなり、軍事組織の存在こそが世界の〝脅威〟となった。

事態を重くみた各国は、すぐさま軍事組織の解体に乗り出したが、いくつかの組織は、これに対し武力を持って抵抗した。激しい戦闘の後、大半の軍事組織は連合軍の前にひれ伏したが最強の組織〝BDS〟は、最後まで抵抗を続け、各国でゲリラ活動を展開した。〝BDS〟の母体となった企業は、戦闘機のメーカーでその主力も空軍である。その主力部隊





攻撃方法。



レベルセレクト画面。



上級最初のカベがここかな? 少しよけにくい。



上級スタート。回る回る!



中級の操縦系。今回はこうしてバーナーを吹かす。



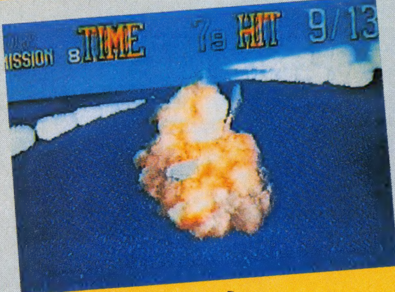
前方の橋に当ると大クラッシュ!



バルカンを喰らった。画面下のダメージゲージに注目。



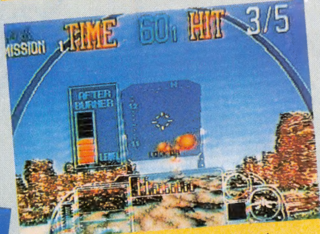
中級スタート。80秒内に5機。



さようなら…。



狙われる自機。バーナーで逃げているところ。



アフターバーナー加速中!

のアジトは強力な空軍力を誇る天然の要塞で、連合軍は苦戦を強いられた。

この強力な空軍に対抗する為に開発された戦闘機がA8M5MK－IIである。この機体は、のちに〝BDS〟の間で〝ZEEK〟のコードネームで呼ばれた。

果して〝BDS〟の主力部隊をたたくことは出来るのか。

無事、帰還できることを祈る。

操作は今まで通り

中央の操縦かんで自機、左側のスロットルでスピード調節します。さらにスロットルに付いたボタンを押すと、アフターバーナーを吹かすことができます。攻撃は同社ABIIと同じバルカンと弾数に制限のある誘導ミサイルです。

バーナーとはちょっとちがうクリア方法

持ち時間以内に決められた数の敵機を撃ち落とすと面クリアでき、残タイマーに残ミサイルボーナスとクリアボーナスタイムが加算されて次の面がスタートします。持ち時間がなくなるとゲームオーバーです。

苦手な人もこれで安心!

このゲームは初級・中級・上級とありビギナーからエキスパートプレイヤーまで楽しめるようになっています。面数としても初級から上に行くに従って増えてゆきます。中級ぐらいから自機の操作性も微妙にちがってきて難しくなります。

今回は、アフターバーナーIIのように自機全体が見える訳ではなくて、ちょうどコクピットの中からの視点になりさらに本物ぽくなってます。（でも黒い戦闘機に後ろを取られるとABIIのような視点になります。）

敵の攻撃もあのアッパーカットミサイルも健在です。プレイしてみた感想としては、さすがに初級はすぐクリアできるように作ってありました。初級でもちゃんとしたエンディングも入っていたので、ビギナーの人にも十分に楽しめると思います。

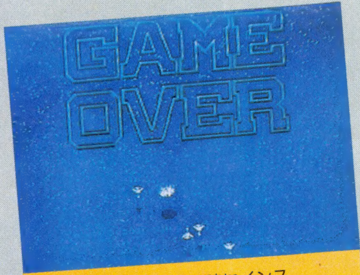
AOUショーVERではまだ70％～80％の仕上りで、これからの最終調整に期待できますね。（今のままでも十分面白いから、あまりいじらないでほしいという声も聞きましたが。）

続きはまた次回に。（FRS－N・O）


初級をクリアすると着艦だ。



細かいヒビ割れ。



ゲームオーバー時にインスタントリプレイしてくれる。

WGP

REAL RACE FEELING

ダブル・ジー・ピー

モンスターマシンを乗りこなせ！通信バイクシミュレーションゲーム！

ここ何ヵ月か連続して紹介してきましたが、おさらいの意味も含めてもういちど最初から紹介しましょう。

スタート直前

レースは3ラップのスプリントレースで、コースは日本GPを初めとする8コースが用意されています。

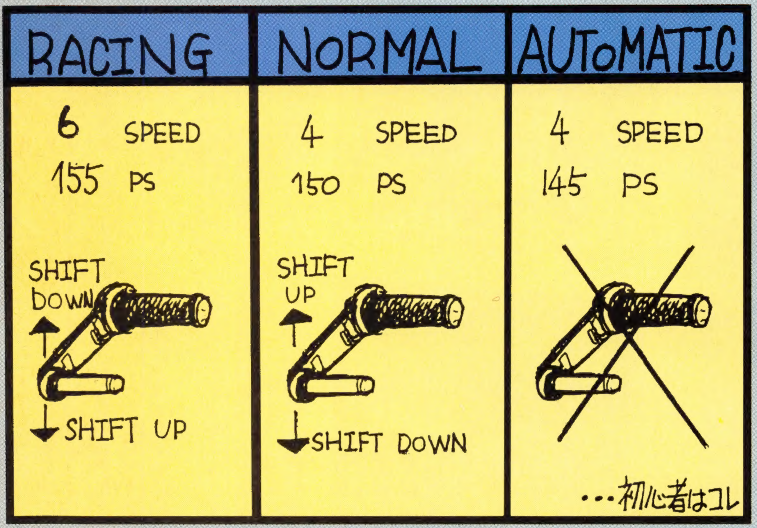
ゲームの進行はタイム制限による切り落とし制ではなく、リミットポジション制を採用しています。

1ラップ目は20台中12位まで、2ラップ目は8位まで、3ラップ目は6位までにスタート、フィニッシュラインを通過すればOK。

3ラップをクリアしてフィニッシュすれば、次のコースへと進む事ができます。

操作系統はハンドル、アクセル、ブレーキの他に、WGPのセールスポイントのひとつであるシフトチェンジペダルがあります。しかもこのシフトチェンジ、好みに合わせてオートマチック（シフトチェンジペダルは使用しない）、ノーマル、レーシングの3種のどれかを選ぶ事ができます。

もちろん、各ミッションのパワーには差がありますから（オートマ145ps、ノーマル150ps、レーシング155ps）、上位入賞を狙うときは、難しくてもレーシングの方が良いかもしれませんね。オートマでも日本とかだとトップを飾れるけど、絶対的なパワー不足を感じてしまいます。



風となれ！

早く走るコツは、基本的にはアウト・インアウトで、極力アクセルを開けている時間を増やすことに尽きます。とは言っても、レースゲームでは当たり前の事なのですが、意外とスピードの乗ったままコーナーに入って、アウトに膨らみクラッシュ！という人が多いです。

特にWGPでは、無理な走りをするとタイヤの消耗が激しいので（！）、やはり基本どおりに走るのが良いみたいです。

それから各ギアのパワーバンドを頭にたたきこみましょう。レブカウンターの針をパワーバンド内に納めて走れば、ポジションアップはまちがいなし！

まずは日本GP

最初に走るコースは、もうおなじみのサーキットです。最初から楽しませてもらえます。

スタート時、オートマ以外は普段より早めのテンポでシフトアップを繰り返し、一気に全開。第1コーナー手前でブレーキングしつつ（そうそう、ブレーキ握るとちゃんと前サスが沈むんだよ）、シフトダウン、そしてフルバンクしてインにつき、アクセル開けつつハンドルを戻します。

S字では、そりゃもう軽快に、下手に倒し込まずに、ハンドルを左右左とゆーふうに。でも…？

立体交差手前のコーナーでは入る間際、強めのブレーキング&シフトダウン。そうしないと抜けたところの立体交差地点で壁にブチ当たる事もしばしば。それに、リアが流れていると立体交差の出口にリアがぶつかり、クラッシュする事もあります。（ちなみに、この時、画面にはもう出口は写ってないので、なぜクラッシュしたのか分かりにくいと思います。）

さて、問題のヘアピン。ここでは連続的にシフトダウンし、フルブレーキングしつつフルバンクして抜けられます。

複合カーブはアウト・イン・アウトで。もちろんブレーキも忘れずに。



AOUでの1カット。8人だとさすがにすごいね。



立体交差前。気をつけるベし！



S字。意外とゆるやかなんだよね。



第1コーナー。このあたりから倒し込もう。



ハイサイド・シーン。いたそ──。



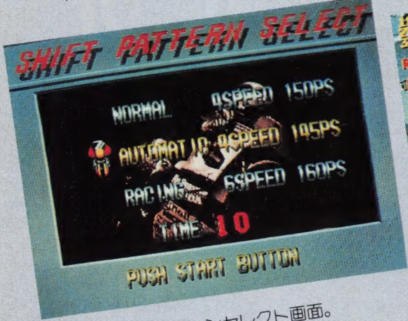
シケイン。全速でOK。



複合カーブ。ノーマルでは3速にしたほーが良い。



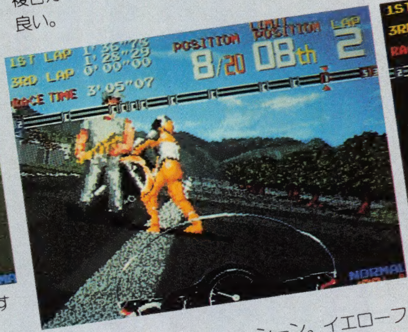
ヘアピン。もっとバンクさせてね。



ミッションセレクト画面。



雨天時（ラウンド5）のレース。とにかくすべるすべる。





他車のクラッシュシーン。イエローフラッグをもったオフィシャルがリアル。





ホントはツナギを借りるハズだったんだけど…これでカンベン。

シケインでは、一気にアウトから入り、すぐさまカウンターを当ててホームストレートになだれ込みましょう。

少々強引な説明のよーな気がしないでもないですが、これだけ知っていれば「なぜ転んだんだろう？」ということは少なくなるハズ。

そうそう、それから熱くなりすぎてシフトアップ、シフトダウンするのを忘れないよーにね。

リアル最高！

ところでWGPにはモニターの上部に送風機が付いています(デラックス)。ゲームスタートと同時に作動するこのシステム、臨場感高まりますね。

しかしホント！シミュレーション性の高いゲームです。ハイサイドも起きるし（タイヤのグリップの急激な回復により、バイクがふっとばされる様な現象。ちなみに開発者は経験した事があるそーだ…）、シフトペダルも正リターン、逆リターンどちらにもできるし…いやー、生きてて良かった良かった。

意外と難易度は低めだけどとにかく馴れてしまうまではツライ。けど、馴れてしまえばこっちのもの。とにかくライダーであれば充分満足できるし、そうでなくても一度はまたがってみてね。とにかくすごい！

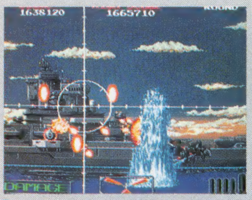
（NC30復活！だけど修理費15分コース！だっしゃあ！あくあ）

深く　静かに　潜航せよ

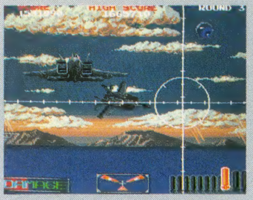
BATTLE SHARK

バトル　シャーク

最近の大型筐体ゲームにしては珍しいタイプ。アダルトな風合を持つこのゲーム　テーマは潜水！



けっこう柔らかい、3面ボスの戦艦バイウェフ。色々な所が壊せるぞい。



右上のカプセルがアイテムだ。緑赤青黄の4色あり、効果は自分で調べよう。



5面ボスのロマノス。左右にずれながら前進後退する海底戦車だ。

アダルトな感覚

潜水艦ゲームが久々に登場した。潜水艦のゲームというだけあり、ゲーム自体はシミュレーション的な面を中心として構成してある。筐体もそれらしく、ヤル気をそそられるというもんだ。



あまりスペースを取らず、臨場感溢れるゲームが可能な筐体。良作である。

ショー会場では、筐体を横一列に並べて、なかなか壮観であった。（それだけに、通信ゲームと思った人もいた。）

若い人よりも比較的に高い年齢層が、日本人よりも外国人が好んでプレイしていた様子であった。

では、肝心のゲームの方に移っていこう。

潜水感を求めて

では、筐体から。大型体感ゲームは、筐体の形がゲームを表しているからね。

潜水艦のゲームというだけあり、コンソールパネルは潜水艦のコクピットを模してある。潜望鏡ののぞき穴（？）の両サイドにはスピーカーがついており、そのまんまサウンドが楽しめるというわけだ。

さて、本論のゲームの内容である。

ゲームをスタートさせるとある一定の数の魚雷と潜水艦を一つもらえる。そして指令を受けてゲームスタートだ。

面ごとに違った指令を受けるので、それぞれの面は違った展開を見せるのだ。

で、画面の構成である。左上部を中心に、スコア。右上にラウンド。左下に自分のダメージ。右下に残りの魚雷。

敵弾を受けるとダメージを受ける。で、画面にヒビが入っちゃうんだな、これが。で、エンジン破壊、メイン武器損傷って具合にジワジワと殺されていくのだ。

魚雷は、ズンズンと連射してはダメ。弾数制限があるからね。一定時間で補充されるが、それはあまりあてにはならない。

まず筐体がいいね

なんといっても、筐体がよい。コンパクトでいて、一目でそれとわかるデザイン。

そして、ヘッドホンをしているのと同じ状態になる、スピーカーの位置。これは素晴らしい。音に関する色々な問題がかなり解決されたと言えよう。

操作は至って簡単。1レバー1ボタンという形態。

各面も、潜水中、潜水移動中、水上となかなか。ボスもそれに対応して、大型潜水艦、戦艦などなど。

かなりアダルティーなこのゲーム。あなたは、どう？

（Joe）

銃は重いし、まさにリアル感覚！

LINE OF FIRE

ライン オブ ファイヤー

爆弾野郎



グラフィックがとてもなめらかで迫力がある。

この手のゲーム大好き！

バリバリ！ガガガガガ！この感覚がたまらないって、危ないなあ。

もうこのゲームは出まわっているのでバリバリやっている人も多いのでは。

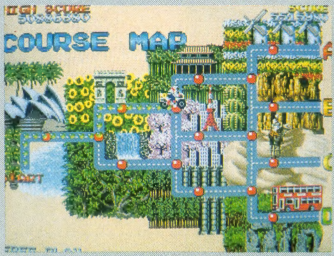
とにかく角を曲がるときのグラフィックがたまらないよね。見つけたらやろう！

（する）

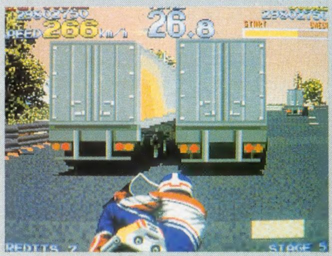
4つのゴールを目指しつっぱしれ！

RACING HERO

レーシング　ヒーロー



コースの分岐はこんな感じ。さあ、どこへ行こうか。



うおーっ！トラックが超ライバル！どけーっ！

久々のバイクもの登場！

スーパーハングオン以来のバイクもの、レーシングヒーローの登場だ。

前作にあった（スーパーハングオン）スーパーチャージャーがなくなっているのがちょっと気になった。けれども、グラフィックを見てみると、こっている。今まではコースのわきには小さい木とか、看板などの障害物があっただけだけど、今回のものでは、背景にも力を入れていて、風景が流れていくようになっている。

分岐点があるぞ

前作では、ゲームの難易度とコース別で分岐するところがなかった。今回はマップのとおり分岐点がある。オーストラリアからスタートで、最初の分岐点でフランスとブラジルを選ぶ。（距離的にありすぎるような気がするけど…）

後、2カ所分岐点を通過して、4つの国のどれかにゴールすればよい。

操作は簡単！

とってもわかりやすい操作だよ！　バイクのハンドルにアクセルとブレーキのみ。

このゲームは、3月中には出まわっているかもしれないので、プレイできるかも！

（する）


SEGA®
並ぶ、消える、
摩訶不思議!?
コラムス
COLUMNS
遊び方
落ちてくる宝石の順序をボタンでチェンジ!
同じ色の宝石が、3個以上並ぶと消滅!
思わぬ場所の宝石も連鎖反応でたちまち消滅だ!
ミディアム、ハードレベルでは神秘のアイテム
魔宝石
が出現!
フィールドに落ちてくる6種類の不思議な宝石。同じ宝石を3個以上並べると神秘の力で宝石は消滅する。しかも、思いもよらない連鎖消滅がゲームの刺激を一段とアップ。「コラムス」それは、エスニックなサウンドとグラフィックに包まれた、古代フェニキア伝説のゲームです。
●アクション、パズルの要素に加えて、連鎖消滅の偶然性が、あなたをコラムスの世界へ引き込みます。
●1スティック、1ボタンの簡単操作。しかもゲームスタートのレベルが選べるレベルセレクト付。
●従来のゲームにはなかった温かみのあるサウンドとグラフィック。
SCORE
LEVEL
JEWELS



テトリスの作者アレクセイ・パジトノフ氏が贈る、新たなる挑戦状！
脱帽モノ！のパズルゲーム
HATRIS
ハットリス
TM
Играйте ХАТРИС!
ЖЕЛАЮ УДАЧИ!
HATRISをプレイしてみてください。
幸運を祈ります。
Alexey Pajitnov
CREDIT 0
新発売!!
あなたの運をひらいてあげる
麻雀大予言
TM
〜このギャル占い師につき〜

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.44
May 1990
5



インベーダーから体感ゲームまで…大型筐体ゲームの歴史には
凄絶な“夢”と“技術”のしのぎ合いがあった!!

大型筐体年代記

原始、ゲームはエレメカであった。クレーンつかみや射撃、コインを使ったルーレットやパチンコ風の各種マシーンがゲームであり、ゲームコーナーやボーリング場といえば、必ずこれらが置いてあったものだ…。

ある日、画期的なゲームが登場した。それがビデオゲームである。ブラウン管とICチップを使ったビデオゲームは、モノであるエレメカには到達しえなかった表現力と、「コンピュータで遊んでいる」というハイテク感覚で人々を魅了した。後に、ビデオゲームはテーブル台が主流となり、エレメカとは別の遊びとして進化をとげるようになった…。

が、しかし。

ここに、大型筐体ゲームという一つの流れがある事を忘れてはならない。頭と目、指先を使うビデオゲームとフィジカル（体で感じられる）なエレメカの両方の特質を兼ね備えた各種大型筐体ゲーム。その進化をたどる事は、枝分かれしたエレメカとビデオゲームの進化の謎を解き明かす事に他ならない。

と同時に、大型筐体はテクノロジーの結晶であった。ハード的にもソフト的にも、当時のメーカーが出しうる限りの技術力と知識、そして閃きを投入してビデオゲームの可能性を追求していた…それが大型筐体だったのである。

さぁ、歴史をさかのぼってみよう。ビデオゲームのたどってきた道…そして、開発者達の夢と努力がわかるはずだ。



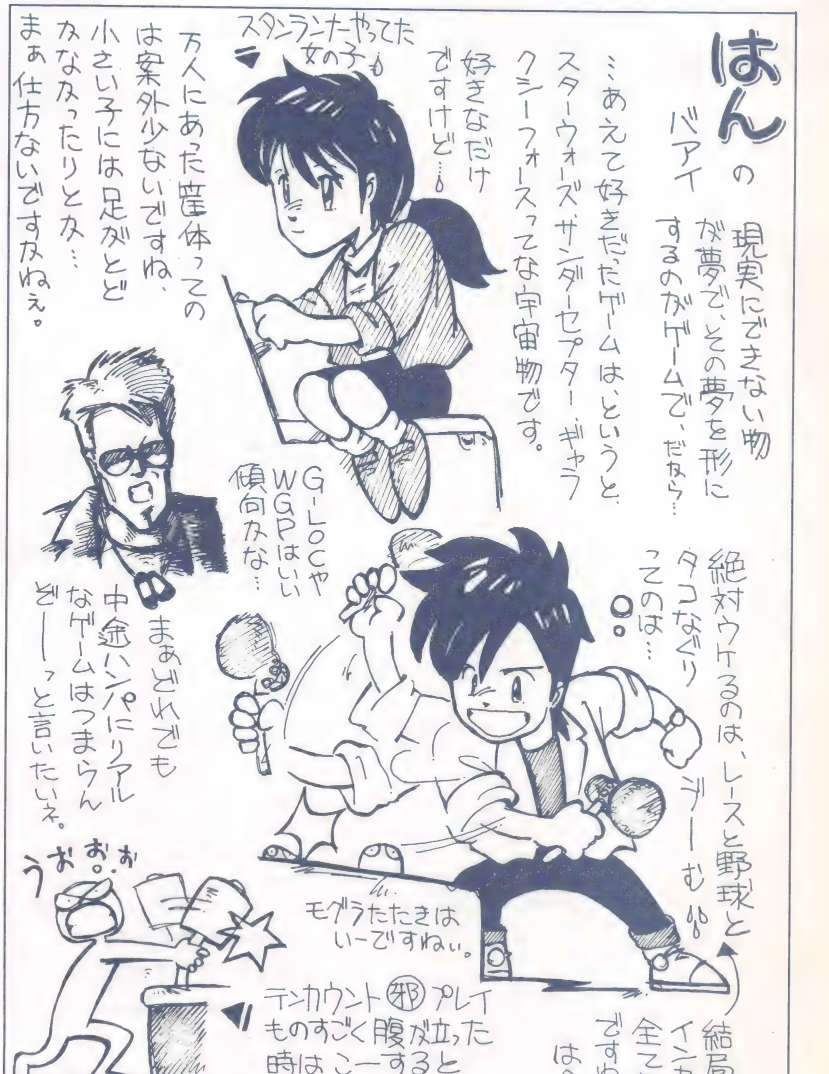
昔のアーケードゲーム筐体。写真はセガ「侍」。

原始黎明時代

～ゲームセンターあらしと共に生きた日々

初期のビデオゲーム…インベーダーやブロックくずしは、それぞれオリジナルのアップライト筐体（立ってプレイするタイプ）を持っていた。この時点で、ビデオゲームはエレメカと同じ〝ゲーム〟だったのである。

しかし、スペースインベーダー（'78）の大ヒットと同時に日本ではテーブル台型のビデオゲームが主流となる。なぜか。喫茶店などの小さなスペースに置けるし、新しいゲームが出る度に筐体を買わなくてすむからである。また、



大きいことはいいことだ
天下無双の体感ゲーム特集


超初期の筐体レーシング、スーパースピードレース（タイトー、'79）

エレメカの様な派手なデコレーションは不要だという事もあっただろう。

この当時出ていた〝大型筐体〟ではタイトーの**スーパースピードレース**、セガの旧・**モナコGP**（'79）がある。これは上から見た（スーパーフォーミュラみたいな）タイプのカーレースゲームで、カラー（スピードレースはグリーン）大型モニターに屋根、椅子付きのゴージャスなゲームだった。

旧モナコの場合、コクピットに車に乗る体勢で乗り込み、ハンドルを握るという動作自体が〝体感〟していたといえる。リアルなサウンドやグラフィック、体に伝わる感覚でプレイヤーを環境的に包んでゲームにのめりこませよう。という大型筐体の思想はこの時点で明確になる。それは、ビデオゲームがエレメカを離れて独自の道を歩む中、〝フィジカルなビデオゲーム〟を作ろうという一種特異な流れであった。

しかし、本格的な大型筐体ゲームはこのあと数年にわたって沈黙する事になる…。

技術革新時代 ～3D画面表現の確立

大型筐体に入るゲームは、ゲーム的にもグラフィック的にもテーブル台を超える〝リアルな〟ものでなくてはならない。技術の進歩によってビデオゲームがさらに美しく、内容の深いものになっていくにつれて、〝大型筐体ならでは〟のゲームを作る事はより多くを要求される課題となっていたのである。

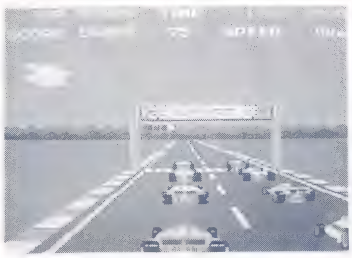
82年、満を持してセガから**ズーム909**とサブロック3Dが発売された。前者はスペースハリアータイプのスペースシューティング、後者はバトルシャークによく似た潜水艦シミュレーションだった。

この2作に使われていた技術は、3D映像—すなわち、物体が奥から手前に近付くにつれて拡大する—という、今では当たり前のようだが、当時としては本当にものすごい技術だったのである。サブロックに至っては立体メガネ（左右の目に微妙に違う映像を与え、立体感を与える技術）まで付いていたのだ。



パイロットの視点の潜水艦ゲーム。サブロック3D。

記号化されたキャラクターが動き回るテーブルゲームと違い、3D映像には高度なハード技術とソフトのノウハウが必要とされる。遠近感を出すために複雑な計算と画面処理をしなければならないからだ。それでも各メーカーは、平面画面ではどうしても表現できない〝パイロットの視点の迫力〟、自分が・・・そこ・・・に・・・いると


画期的ドライブシミュレーション「ポールポジション」

いう感覚を表現する為に研究と実験を重ねていた。

結局、この戦いに勝利したのはナムコの**ポールポジション**（'82）だった。長い開発期間と複数のCPUを使ったこのレーシングゲームは、その美しく、まったく違和感のない3D画面でプレイヤーを驚かせた。それまでの3Dは、どうしても拡大がぎこちなくなったり、3Dゆえの操作感覚にプレイヤーがついていけなかったりしたからだ。ポールポジションは、単なる障害物競走でない本格的な「レース」をゲーム的・映像的に再現した点で大型筐体ゲームとして見事に完成されていた。この作品とゼビウスが〝ナムコ神話〟を生んだと言ってもけして過言ではないであろう。

この時期から、ビデオゲームは外見的にも内容的にも急速に成長していく。

究極模索時代 ～レーザーディスクの夢

さて、セガはポールポジション以前にターボ（'82）という擬似3Dレーシングを出していたが、映像的に完成されていたとは言えなかった。

そのセガが'83年に出した1つの解答が、当時市販化されてさほど時間のたっていなかったレーザーディスクを使った**アストロン・ベルト**である。ゲーム的にはコンピュータ映像の自機を操作して、LD映像で飛んでくる宇宙船と戦うというものだった。これには**スターブレイザー**（'83）という続編も出たのだが、いかんせん平面的な展開でのめりこめなかった。

この頃、海外のゲームで**ドラゴンズレア**という作品があった。主人公が魔城の中を進んでいくアニメを見ながら、画面表示の矢印（又は光る場所）の方にレバーを入れるというもので、以降アニメを使ったLDゲームが全盛を極める事になる。

タイトーからは**レーザーグランプリ**（レーシング）、**宇宙戦艦ヤマト**（シューティング）、**忍者ハヤテ**（方向選択）、コナミからはなんとボタン1つ‼の**バッドランズ**（西部の早射ちゲーム）。

しかし、極立っていたのはデコの**サンダーストーム**と**ロードブラスター**。前者は映画ブルーサンダーをイメージした戦闘ヘリのド迫力のドッグファイトを、後者はマッドマックスばりのカーアクション復讐譚を見事なアニメーションと音響で描き上げていた。ゲーセンでデモに見入っていた人も多かった事だろう。

LDゲームは、発想自体は太古のエレメカの「**赤い車を追え‼**」や「**名前忘れたけどガンマンの目が光ったら撃て**」と同じなのだが、コンピュータ映像ではなしえなかった生き生きした映像と音でプレイヤーを魅きつけ、一時代を築いた。今なお根強いファンを持つゲームもある。しかし、ゲーム性のワンパターン化とビデオゲームの進歩にともない、タイトーの**タイムギャル**（'85）を最後に登場しなくなってしまう。

次に大型筐体ゲームは大きな革命を迎える。当時プレイヤーは皆驚愕し、自分達が1つの時代の幕明けに立ち会っている事を感じていた——

それはセガから登場した。


和製SFX映像は迫力があったが…「アストロンベルト」

体感通信時代 ～誰もが楽しめるゲームへ

スペースハリアーが発売されたのは、'85年の秋だった。

〝動くビデオゲーム〟

この噂を聞いた時、プレイヤーの心がどれだけ揺れ動いたかを、今となってはどの様に表現すればいいのだろう…。

まさにそれは、かの「ゲームセンターあらし」で、あらしが回転砲座付きのホログラフインベーダーをプレイして以来の、プレイヤーの夢だったのである！自分のプレイに合わせて筐体が動き、全身でゲームに参加する——当時最高のビデオゲーム技術と、エレメカによって培われた大型ハードの技術の融合によって

「ゲームセンターあらし」©すがやみつる・©小学館てんとう虫コミックスより





それはビデオゲームの革命だった。「スペースハリアー」

誕生した、史上空前のゲーム。

プレイヤーは、その大きなボディに驚き、非のうちどころのない3Dグラフィックとそれまでのゲームサウンドと一線を画したBGMに魅了された。そして、実際にローリングシートに座り…言葉にならぬ感動と興奮を、まさに全身で味わったのである。

この後は、もう皆さんも御存知だろう。ハングオン('85)に始まったセガの体感シリーズは、ハリアーにつづいてアウトラン('86)、アフターバーナー('87)と大ヒットをくりかえした。

体感以外でも、タイトーのダライアス('87)、ミッドナイトランディング('87)、カプコンのストリートファイター('87)、ナムコのファイナルラップ('87)等々、いろいろなバリエーションの大型筐体が登場するようになった。

大型筐体ゲームのヒットは、ハード的にも内容的にもビデオゲームが成熟した事を示しただけではなく、世間一般の人々にゲームセンターの楽しさを身をもって知ってもらった点で功績が大きい。よりリアルに、より感覚的に、誰でも楽しめるビデオゲームへ。今日に至るまでのビデオゲームの興隆は、大型筐体、そしてその開発にたずさわった人々の長い苦労の歴史なくして考えられるだろうか?

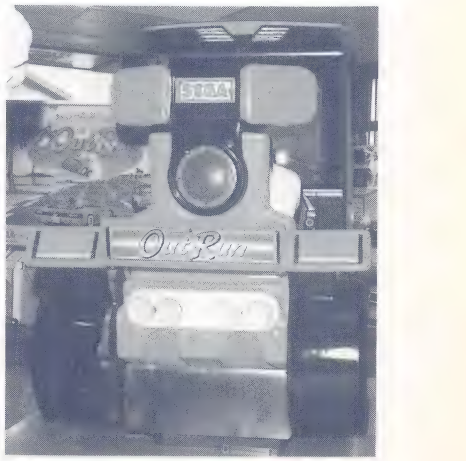
エレメカに端を発したビデオゲーム。大型筐体の歴史は、ビデオゲームとエレメカの両方と微妙な関係を保ちながら、アーケードゲームの未来を見つめ、築き上げてきていた。今や、ゲームの技術力は10年前には想像もつかないほど発達し、もはやすべての〝夢〟が実現したかにさえ思われる。

はたして、ゲームセンターはこの先どんな所になっていくのだろうか。アーケードゲームの未来を創るのは、やはり大型筐体なのだろうか。

待つとしよう。

まさかの夢が現実となる喜び——それが、プレイヤーの特権だからだ。

（栗原桃郎）



体感ゲームの金字塔、アウトラン。



動きと映像は究極的!!ギャラクシーフォース。

フンイキを盛り上げるのだ

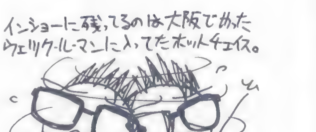
雑君保プ

今回は大型キョータイに関する特集だそーだが、これに関してはサザエさんのお隣り言いたい事がある。そもそもキョータイ物とゆーのは、あいささかだ。つまらんか。とゆーのは、フンイキなのである。サンダーブレード等の一部の例外を除き、大型筐体の売りであった筐体の動き、ボディソニックなどは、これはゲーム性とはほとんど関係無い演出の為の物なのである。

遊びのフンイキを盛り上げる為の要素なのである。そこら辺、メーカーにはもっとやれる事があると思うのだがいかがであろう。やはりフンイキというと外界からは遮断されているのが望ましい。ファミコンやビデオが盛り上がっている時、部屋の電気を消す様な物で、ゲーセンの周りの風景が見えて音が聞こえるのはいたくフンイキをブチ壊す。

トップランディングの筐体など、理想的だね。あとはゲームと直接関係無いところにいかに金をかけられるか、だ。天井や側面（内側ね）にモニターをつけてみる。音源を移動させる。温度、ニオイ、触感。能動的である分、ゲームは他のメディアよりも発展性を秘めている。

その先端を担っているのが大型筐体だ。いつまでも車（バイク含め）ばかり動かしてないで、もっと色んな事（物、感覚）を体感させて欲しいものである。ハンドルはもういい。



御意見無用!!

体感ゲーム座談会

体感の果たした役割は？
これからの大型筐体はどこへ行くのか？
ゲーム中毒の編集部員達が語りあかす、
オール・アバウト・大型筐体!!

出席者

山河悠理（山）…ゲーセンの生き字引(?)。最近は愛車トレノで車線変更に燃える日々。
石井ぜんじ（ぜ）…本誌編集長。ショーの座談会の原稿そっちのけで乱入してくる。
ずるずる（ず）…ウイニングランは元祖がいいと主張するF1&旅行&女子高生マニア。
Joe山田（J）…就職も決まって一安心。神田のバニーガールパブに一度行ってみたい。
雑君保プ（雑）…予約して買ったLPを盗られて不機嫌。免許あるのに車ゲームが嫌い。
武者涼太（武）…盗まれたバイクが戻ってきて修理代15万。困難に屈しないバイクマン。
N.O（N）…ショーでG-LOCに一目ぼれ。ずっとその事ばかり考えていた。
栗原桃郎（栗）…スパハンではターボ、ABIIではバーナー吹かし放し。免許は辞退。

女の子がきたのは体感のおかげ？

ず　こうしてみると大型筐体の歴史はSEGAが引っぱってきてるんだよね。3Dといい、LDといい、体感もそうでしょ。常により良いものを追求している。

J　セガの体感は、本当にうまいよね。デモを見てるだけで面白いし、やりたくなってくる。今これだけ女の子がゲームセンターに来てるのは、セガの体感とシグマの店のおかげだと思うよ。


いつも先に立つのはセガだった。体感第1号、ハングオン。

栗　G-LOCは、Gフォースで動きも画像もとりあえず極まってしまったから、リアル路線に走ったという感じですね。バーナーは映画的なハデさがよかったけど。

ず　最近の人は目が肥えてるからヒットするんじゃないの。体感の場合、乗り物好きな人はまずコインを入れてみるからね。ハイスコアねらう人はまず人のプレイをみるけど。（笑）

N　セガの体感はマスコミなんかでもよく扱われて、本当にビデオゲームを広めるのに役立ってた。

大型筐体にはパワーがあるね

栗　タイトーはどうでしょう。

武　WGPは、神経質にマシンをコントロールするトップランディングの感覚がありますね。筐体などですこし不満はあるけど、シミュレーション性といい通信といい、今までのノウハウが無かった事を考えるとすごいですよ。本当に気合を入れて作ったみたいですね。

ただ、荒い走りをしてるとタイヤがすりへるとか、そーいう細かい感覚までシミュレーションしてるからバイクに乗っていない人には少しとっつきにくいかもしれない。でもバイクのってみたい人は絶対やるしかないですよ。

栗　犯人と警官にわかれて撃ちあう通信SCIとか出してほしいな。

ダライアスの話をしましょう。

（と、ここでぜんじ氏がドアを開けて入ってくる。）

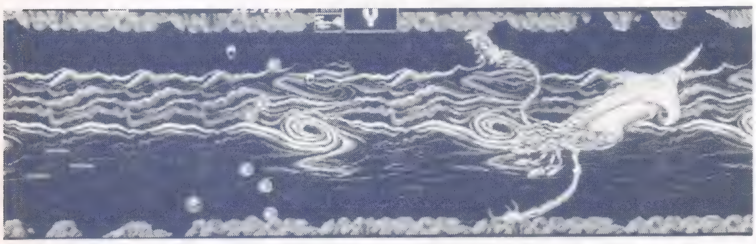
全員　お～～～～～～～～っ!!

栗　外で聞いてたでしょー!!まさに地獄耳、ヘルオブザイヤー。

ぜ　えっなになに？（状況を把握していない）え、ダライアス？やっぱダライアスは3画面だよ。大型筐体で、横が広いから音がよく聞こえて、完全にゲームと一体になれるんだよね。内容的にも、ボスが登場して、沈んでいくまでとかすごくドラマチックでいいよ。

武　ダライアスはヘッドホン端子とかボディソニックとかのおまけがよかったし、すべてがよく練り込まれてましたからね。

山　あれを作った人はアルカノイドと同じ人なんだよね。ゲーメスト大賞でリカちゃん人形をもらってよろこんでた。ダライアスが発表されたAMショーではアウトランやル・マン24も出ていて、熱かったなあ。


大画面とサウンドで完全にゲームと一体になれる。87年ゲーメスト大賞、ダライアス。

ぜ　大型筐体って、基本的にパワーがあるんだよね。一目見て「おっなんだこれは!!」という衝撃がある。ミッドナイトランディングにしても、すごい重力感があるし、プレイしてる姿を見られないから恥ずかしくない。


タイトーのオリジナル作品はすごい。「トップランディング」

栗　でも外部モニターがついてるから、クラッシュして外に出るとニヤニヤ笑いで迎えられる。（笑）

ず　ミッドナイトは開発が完全にシュミで作ってたからねー。でも一般の人には受けているし。

栗　タイトーって、オリジナリティーがあるゲーム作ると時々とんでもなく良いの作りますね。やっぱり最大手なんだから、〝手がたい〟のばっかじゃなくて、もっと業界全体をひっぱっていくようなゲームを作ってほしいですよね。

長い目で見ましょうか

ず　そこへ行くとナムコはひとつのポリシーを貫いてるよね。我が道を行くというか。レース物にしても出す度にどっか進歩してるし、はずしてないからね。

ウイニングランなんて、もう超最先端だよね。その技術をユーノスシミュレーションとかに生かしてるし。


CGからゲームへ。「ウイニングラン」

それにしてもタツミはかわいそうだよね。ねらいはいいんだけど必ずセガとぶちあたる。技術力はあるのに…。

J　運がない。（笑）ジャレコのビッグランはいいね、クラクション鳴らすと前の車がガケからおちる。

武　でも本気でゲームにのめりこもうという人には…。

山　まぁ、長い目で見てあげましょうと。コナミはもう体感を出さないのかな。ル・マンはアウトランに張りあうぐらい良い出来だったのに…。

栗　何かの陰謀では。（笑）

これからの大型筐体は？

山　大型筐体を作るにはノウハウと資本、あとロケーションが必要だね。売れなきゃ仕方がないから。その点でタイトー、セガは強いんだけど…。筐体は高いから、買うオペレーターも大変だよ。1日1万円のインカムがあって、その人気が3カ月続いてやっと元が取れるんだから。その間に故障なんかされたら泣くに泣けない。

N　でもGフォースの2プレイ500円にはまいっちゃう。

雑　個人的には車だけじゃなくていろいろやってほしいんだけど。

武　でも、バイクであれだけ神経使いますからね。誰でもあこがれてるんだけど、なかなかのれない。そんな夢を実現してくれるゲームは出ないかなぁ…。

J　それって「やらしいホース」じゅないの。（爆笑）

栗　ホログラフとか…頭に端子ぶちこんで感覚味わえるゲーム。

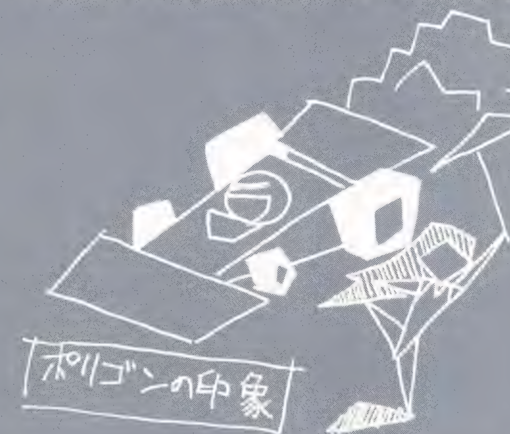
ぜ　揺れるとか殴るだけじゃなく、テーブルにできない事でもなんだってできると自由に考えれば大型筐体の可能性はいくらでもあるよ。人間の欲望には限りがないからね。いろんなゲームを作ってほしいな。

男はオンロードさ！ アクセル全開!!

ドライブスポーツカー

ずるずる

今の体感ブームを作ったのは、このスポーツカーの部類だ。アウトランであり、ル・マンである。ゲームの世界に沢山のお客を引き込んだ名誉あるスポーツカー!!



1 アウトラン

デビューは1986年。現在の体感ゲームのブームをつくった名作中の名作である。



●セガ
●1986年

やはりこの「アウトラン」を抜きにして今の大型ムービングゲームのブームを語ることはできない。とにかく、このゲームが与えたインパクトときたら！ ゲームをやっている者だけでなく、一般客まであのイスに座らせてしまったのだから。

当時の大型ものの状況は、ドライブものでは、またTX―Iががんばっていて、それに続くヒットがなかった。ましてムービングものはなかったわけだから、それだけ衝撃的であったといえる。

私自身はというと、あの頃ゲームをやめていたので、すごいと思ったけど、やるまでに至らなかった。今思うとちょっと残念だったかなと。

このゲームで忘れられないのがあの「ギアガチャ」。これによる影響は後で述べるとして、この技が更にマニアを引きつけ、一大ブームをつくったといえよう。「ギアガチャ」については、自分がヘタだったので語ることができないのがとっても残念だ。

とにかく息の長いゲームである。それだけいいゲームなのかもしれないけど、やはりギアガチャによるものは大きいと思う。多くのゲーマーが1つのゲームに半年以上、いれ込んでいたのも異例。

3 WEC ル・マン24

レースはドラマである。それを強く印象づけたのがこのWECル・マン24であった。



●コナミ
●1986年

アウトランを追う形でデビューしたのが、このWECル・マンだった。

アウトランがドライブ感覚のゲームであるのに対し、ル・マンはレース感覚重視と、同じ車でも異質のものだった。

そのためか、当時、両方のゲームをやっていた人は少なかった。私の場合、レースが好きだったので、ル・マンを選んだ。

感覚以外でも、いろいろな相違が見られた。まずムービング系。アウトランは、後ろをふる形だけなのに対し、ル・マンはぐるぐる回るもの。事故った時、はずかしかったのはル・マンの方が上。ル・マンでは風景だけでなく、時間的なところでも変化をつけていた。夜があり朝があった。サウンドもまたメーカーの特長がよくでていたと思う。

ゲームとしては、もう文句なしのル・マンであったが、時期的なもので運がなかった。

対抗する機種があのアウトランではねえ。一般の人にも受けやすい要素があって先に出ていたもんだから、最初から勝ち目なんてものはなかったのかもしれない。うーむ少しでも先に出ていたらなあと思うのであった。残念。ル・マン、どっかにないかなあ。

4 フルスロットル

いやー、やはりあの筐体でしょう。最初見たときは、妙に愛らしくて愛らしくてもう。



●タイトー
●1987年

各メーカーで、ムービングさせる方向が違っていたのにビックリさせられる。まさにビックリ箱である。

デビューは、アウトランから少したってから。ル・マンをもってしても倒せなかった大物をこのフルスロットルが挑んだ。いいところまではいったんだけど、やはりむずかしかった。

この頃のものは、どれも売りのポイントが1つあって、それを目あてにやるプレイヤーがいた。

このゲームのポイントは、スポーツカーであることは確かなんだけど、マシンそのものはスーパーカーであったこと。なにせニトロでスーパー加速するんだもの、たまりませんわ！

ムービング系で一言。ある意味ではこのゲームが1番よくできていたと思う。それは急加速、急減速したときの感じをよく表現していたからである。他のものはみんな、横Gを対照に体感させていたからねえ。

また、この後でてくるタイトーの一連のカーレースものの基礎になっていること。特にチェイスHQでは、フルスロットルのいい所を使って、カーチェイスをうまく表現していると思う。

2 TX-1

3画面で、あのでっかい筐体。まさに乗り込むという感じでインパクトがあった。



●タツミ
●1983年

でかい!でかい!まずはこれを言っとかないと話が始まらない。

当時の大型カーレースものを見てみると、ポールポジションの全盛期で、他にはなかった。そこへこのゲームの登場である。

筐体関係を見ると、モニターを3つも備えた大きさにビックリ。乗り込むと、まわりは真っ暗。視界はコースしかない。また、囲まれているので、サウンドがこもっていていい味を出していた。特にトンネルに入ったときにそれを実感した。

ゲームの内容では、まず分岐点があること。ドライブものでは初の試みである。これで少しはプレイヤーに有利になったかも。

初モノとして注目されるのは、1プレイ200円以上が存在したこと。当初300円もあった。

ビジュアルの点でポールポジションによく似ていたが、ゲームは違っていた。ポールポジションのようにハンドルをまわすーっ!でなく、まさにハンドルをきるという感じだった。タイヤをならさずに曲がるというのが、このゲームの難しいところであった。

V8では、トンネル中の音が悪かったのを覚えている。

5 ウイニングラン

最先端のハードの使用でリアルさ一番! 新しい時代を予感させる何かがある。



●ナムコ
●1988年

システム的に一番先に進んでいるのが、ポリゴナイザーを使用しているこのウイニングランである。

ポリゴの使用によって、今までできなかった逆走までやってのけたのだからねえ。やっぱりすごい。

システムはそのまま続編の鈴鹿GPに引き継がれているので、これからの動向が楽しみである。

ナムコは昔からレースものに対して執拗に取り組んできたように思える。過去のゲームを見ても、出るたびに進化してきている。その実証としてリアルさへの追求がある。

ビジュアルはともかくとして、いかに実車の感じを出すかである。例えば、スリップストリームとか複数のシフト、坂道、バンクなどなど。

この中でも気持ちがいいのがスリップストリーム。グングン引き込まれる感じがたまらない。思えば抜いた車に手をふりたくなるよね。余談だけど、スピンもよかった。特にものすごいスピードでまわるやつがすごかった。

ゲーム自体がかなりシビアだったんで、一般の人にちょっと難しかったことが残念。そのためか鈴鹿GPでやさしくなってしまった。私としてはうーむというところ。

アウトラン開発者インタビュー



答える人:セガのM²さん

M²さんは体感の主?

Q:あなたが手掛けたハードウェアは何ですか。すべて挙げて下さい。

A:スペースハリアー、エンデューロレーサー、アウトラン、スーパーハングオン、アフターバーナー、サンダーブレード、ギャラクシーフォース、パワードリフト、スーパーモナコGPです。

Q:アウトランでもっとも困難を感じたところはどこでしたか。

A:アウトランは構造的には前作スペースハリアーの改良、発展版だったので、特に困難な所はありませんでした。強いて挙げれば、巨大な26インチモニターを搭載したため、スマートな形状を得るためにデザイナーは苦労したようでした。

Q:開発期間は?

A:具体的な日数は公表出来ませんが、他社さんよりもかなり足が速い(短い)と思います。

Q:何をイメージして作りましたか。

A:26インチモニターをボンネットに乗せた〝スーパーカー〟

Q:その時のハードとソフトの関係はどんな関係でしたか。

A:ソフト開発が先行して進んでいたので、ハードはソフトを見ながらそれに合わせるようにハード開発の作業をしました。

アウトランと言えばサウンドさ!

Q:ソフト開発から最も強く要求されたことはなんですか。

A:26インチモニターを搭載することと、音響システムの改善。

Q:そのゲームに関して思い出に残る事を書いて下さい。

A:エンデューロレーサーとの並行開発だったので時間との戦いでした。

Q:今後作りたいものはなんですか。

A:電動ばかりでなく〝バングオン〟の様なプレイヤーが体を使うタイプの体感ゲームの変わりダネを作ってみたいです。また、スーパーモナコGPの〝エアードライブシステム〟をもっと展開して行きたいです。

Q:ソフトとハードってどんな関係ですか。

A:お互いが負けない物を作ろうと思っているライバルじゃないでしょうか。

大型筐体ゲーム年表型インデックス

輝やかしい
大型筐体の数々
古くはエレメカ
新しくはWGP
歴史を極めろ!

79年
○スーパースピードレースGPV(タイトー)
○モナコGP(PRO)(セガ) (ゲ)2・14号

81年
○グランドチャンピオン(タイトー) (ゲ)14号
○ターボ(セガ) (ゲ)14号

82年
○ズーム909(セガ) (ゲ)2号
○SSMサブロック3D(セガ) (ゲ)2号
○ポールポジション(ナムコ) (ゲ)14号

83年
○ポールポジションII(ナムコ)
○インターステラ(フナイ)

84年
○GPワールド(DX)(セガ)
○スーパーパンチアウト(任天堂)
○TX-1(V8)(タツミ)
○チューブパニック(日物)

85年
○ニューヨークキャプター(タイトー)
○スーパースピードレースJr.(タイトー) (ゲ)3号

ビッグな熱い走りは君のスピリットを刺激する!!

オフロードカーレース & バイクレース

あくあ

意外とこのジャンルって数が少ないんだよね。だけど「量より質」とばかりに良い作品ばかり！ 大型筐体ならではのパワーがすごいよ、ホント。



1 ハングオン

赤いボディにモンスターエンジンを乗り、華麗なテクでくぐり抜けろ！

●セガ
●1985年

初めてのバイクゲーム（大型筐体ものでね）として注目を集めたハングオン。やっぱりあのフルスケールのバイク筐体がインパクト強かったよね。

体感筐体には大きく分けてモーター等でシートが動く物と、自分で筐体を動かす2種があるが、ハングオンはちょうど後者の「自分で動かす」物の先駆けだったワケだ。

しかし、何と言ってもこの筐体、重かった。ウェイトの軽い人、又は子供だと筐体を倒すだけでもひと苦労だったし、S字を抜ける時の引きおこして逆にバンクさせるなんて無理もいーとこだった。かといって足つけたら…うーん。

あとハングオンには、ハングオンのカンバンの『G』の文字にバイクをぶち当てるとタイムが増えるとゆーフィーチャーがあったが、この『G』に当てられず、他の文字に当たってクラッシュ！ 実際はタイムのムダとなったホロ苦くも甘い経験をつんだ方も少なくないだろう。

その後、87年にスーパーハングオンが出たが、このスーパーハングオンもこのハングオン筐体を使ったバージョンがあったけど…重かった。



3 ビックラン

パリダカールラリーをモチーフにしたこの作品の魅力はなんといってもクラクションではなかろーか。

●ジャレコ
●1989年

パリからダカールまでを16日間かけて走るレース、パリダカールラリー。そのパリダカをモチーフにした作品がこれ、ビックランだ。

なんと言ってもビックランの最大の魅力はクラクションにつきると思う。

レースゲームでありがちな敵車が自分に寄ってくるという事が、クラクションを鳴らす事によって自分の進路からどいてくれるのは、見てても楽しい。ちなみにガケでクラクションを使うと、敵車がよけてガケからコロコロ落ちてしまうのは、もー大爆笑ものである。

あと、通信プレイ時はだれか一人でもチェックポイントに入れれば、たとえタイムオーバーになっても一緒に走ってたみんなが、また次のレースに参加できるというあまりにも良心的なシステムも見逃せない。

おかげで、1人でも上手なプレイヤーが加わっていれば、自分ひとりでは到達できないはずの後のほうのコースも走ることができる。これはうれしいよね。

ジャレコという大型体感筐体物のノウハウをもってなかったメーカーが、これほどの作品を作り上げるとは！ すばらしいゲームである。



4 パワードリフト

走りも熱い！ バトルも熱い！ そしてVGMも熱い！ 魅力たっぷりの激走に熱くなる。

●セガ
●1988年

4駆のワン・ハンドメイドカーで、5×5（＋1）のコースを思うぞんぶんに激走でき、ドライバーも12人の中から選べるという、自由度の高まったレース。それがこのパワードリフトだ。

パワードリフトの場合、今までに無いような起伏に富んだコース——まるでジェットコースターのような——が好きだったな。とにかく選ぶコースによって性格がことなり、なかなか楽しめた。

それと12人のドライバーのアクションも良かったよね。いかにもお嬢様風のエミリーは、相手を抜けばウインク&投げキッス（うひょー）の洗礼、反対に相手に抜かされれば泣いちゃうし。ふふっかーいーやつよのう。そーそー、エミリー選ぼーとしてジェロニモ選んじゃった時は泣くに泣けなかった（個人的にはルーシーの方が好きやけど）。

あとフィーチャーが多かったのも良かったなぁ。ゲーム中スタートボタン押すと、後方に視点をおいてたのが反転して、前方から見たかたちになったり、1〜5ステージ全て1位だとボーナスステージ（自車がF-14XXやNSRになって走る）に入れるし。今からでもおそくない！ プレイすべし！



ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

読者サービス部 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

読者サービス部で扱ってほしい
グッズ&キャラクター

①どんなグッズがほしい?

②どんなキャラクターを使ってほしい?

■ゲーメストオリジナルテレカ・プレゼント

ご意見をお寄せ下さった方の中から抽せんで10名様にゲーメストテレカプレゼント!!

キリトリ線

◆GAMEST 5月号プレゼント◆

◆102ページのゲーメスト5月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

A:ゲーメストは，どこでお買いになりましたか?
①書店 ②ゲームセンター ③その他

B:1番おもしろかったコーナー名

C:おもしろくなかったところは?

D:今月号の攻略法で役に立ったゲームは?

E:あなたが今、1番燃えているゲーム名は?

F:あなたがゲーメストを買わない時——
どんな理由が一番?

2 エンデューロレーサー

ウィリー一発！ 敵車をけちらし砂漠を越えてトップを勝ちとれ！



●セガ
●1986年

ハングオンの発売された次の年に、このエンデューロレーサーが出ました。

でた当時は「おおっと！ウイリーがいとも簡単にできるじゃないかぁー！」と、おっどろいたものですが…あんま受けなかったなん。

でも、ゲームはなかなかシビアで、コースに合わせたテクニック――カウンターやドリフト、もちろんウイリー、ジャンプ等が必要で、ここいらへんの難しさと、やはりバイク、それもオフロードとゆーのが一般に受けなかったのではなかろーか。

でもVGMは超いいのだ！哀愁がただよいつつ、なおかつレースの雰囲気が出てて、いかにもレースというのは自分との戦いなんだあ――!!と言ってるよーな感じがものすごーくかっこよかったのだ。

多分、このエンデューロレーサーの曲も名曲としてみとめられる事だろう。

ところでエンデューロレーサーやってて、筐体から落ちた、という話はよく聞くが、君はどうでした?やっぱ燃えると手がすべっておちちゃうんだよね、これが。

5 フォートラックス

砂けむりを上げ、爆走！爆走！爆走！力のかぎり走り切れ。



●ナムコ
●1989年

レースはレースでも、4駆を使った物はそこそこあったけど、このATVを使ったのは今だ無かった。で、フォートラックスで初めて登場！今までと一味違った走りが体験できるぞ。

もちろん通信機能もついていて、友人どうしでバトルが繰り広げられるってのもうれしーよね。

コースはもちろんダートコースだから、グリップはほとんどせずに、リアがもう暴れまくるので、ホント冷や汗もの。ゆえに燃える。

あと、コースの上には凹凸も多く、いやでもジャンプしまくってしまうので、気をつけよーね。

ゲームの性格上、ATVを動かしているので、操作系はもちろんバイク系のハンドル、ブレーキ、アクセル。これがまたひじょーにツライ。アクセルのON・OFFだけで手が痛くなってしまうのだ。これにブレーキが加わるんだから…きてるー！

でも、操作系が難しいかわりと言っちゃなんだが、ゲームは熱い。やっていると汗だくになるのは目に見えているからね。冬にジャケット着てプレイしたら、ほとんどサウナだった。

S・C・I開発者インタビュー



答える人
タイトーグッチーさん

ハンドルにショトボタン！

Q：体感、大型という言葉から、何を連想しますか。また、連想してほしいですか。

A：連想することは、コストが高いということ。連想してほしいことは、開発スタッフの血のにじむような努力…。

Q：あなたが作ったゲームで、一番ヒットしたのはなんですか。

A：チェイスHQ。

Q：S・C・I・で最も困難だったところはどこでしたか。

A：皆さんどこでも同じかと思いますが、ソフトとのコミュニケーションでした。

Q：S・C・I・の制作に関して思い出に残ることは何ですか。

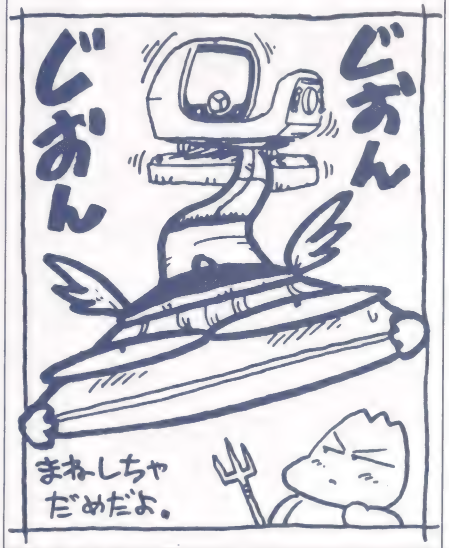
A：ソフトとのコミュニケーションが大変でしたから、開発中のソフトとのやりとりは印象に残ってますね。

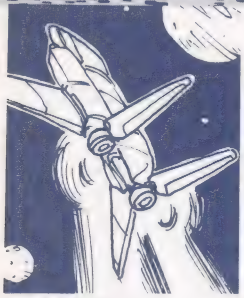
Q：今後作りたいものはなんですか。

A：スターツアーズのようなリアルな可動プラス、リアルタイム高速グラフィックスのゲームです。

Q：今後の大型、体感というゲームは、どんな方向性にいきますか。そして、その可能性は？

A：これから作ってみたいものと同じスターツアーズのようなリアルな可動にリアルタイムの高速グラフィックスがプラスされたような大型、体感というものかと思います。それは可能性があると思います。





○バトルバード（アイレム）⑦1・30号
○RF2（コナミ）
○ワイバーンF－0（タイトー）⑦1号
○忍者ハヤテ（タイトー）⑦5号
○ハングオン（セガ）⑦2号
○スペースハリアー（セガ）⑦1・2号
○シューティングマスター（セガ）
○バギーボーイ（タツミ）

86年
○サンダーセプター（ナムコ）
○サンダセプターII（ナムコ）⑦6・7号
○ウエック・ル・マン24（コナミ）⑦4・5・12号
○エンデューロレーサー（セガ）⑦3号
○アウトラン（セガ）⑦4・5・12号
○バイオレントシューティング（タイトー）

87年
○オペレーションウルフ（タイトー）⑦14・15・17号
○ダライアス（タイトー）⑦4～9・14号
○フルスロットル（タイトー）⑦14・15号

撃って撃って撃ちまくれ!

3Dシューティング

N.O

テーブルとちがって体感のいいところは何も考えずに撃って避ければいい点。
ドライブと双壁を成す3Dシューティング編だ!



1 アフターバーナー

あのトップガンに自分で参加できる!? クリア後も色々な遊びのできた超有名ゲーム。



●セガ
●1987年

セガの体感シリーズで、最近のプレイヤーに記憶に新しい3Dゲームといえば、まずアフターバーナーが挙げられると思う。200万円を越える値段の筐体や、ゆりかごのようにグイングイン動くということで当時かなりの話題になった。

このゲームの内容は、空母を発進して1000機近い敵をバルカンと誘導ミサイルを駆使して迎撃し、また空母へ戻るというものだった。

ひとくちで言えば、こんなものなのですが、実はそう簡単にはいかず、このゲームはバージョンIとスロットル(スピード調節に使う)がついてステージの変わったバージョンIIがあってIの方はとてつもなく難しく1コインクリアした人は結構少なかったようだ。

やってた人なんかは、13面が鬼だぁ/なんて言ってましたが、コマンダータイプの方には、実はこの手にはめずらしい(?)安地があって、ギャラリーウケに使えた。

IIになってからはスローで行けば弾が見切りやすく、Iよりも弾自体が遅くなっている。そして何よりもこのゲームが店に並んでいたころ、あの映画「トップガン」が人気で客層拡大に一役買った。

3 ギャラクシーフォース

題材がスターウォーズのこのゲーム。スーパーデラックスは今はM・ジャクソンの所…。



●セガ
●1988年

今回のAOUショーの「今までで1番目立った体感ゲームは?」のアンケートの1位に入ったギャラクシーフォース。

パッと見た目には、アフターバーナー宇宙バージョンという感じだった。筐体がとにかくハデで、グルグル左右に回り傾くもので、ギャラリーがうまい人のプレイを見るのに軽快なステップを駆使しなければならないという芸当が必要だった?

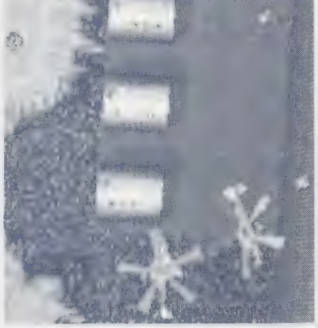
内容は映画「スターウォーズ」を模したもので、自機にエネルギー制プラスシールド制が取り入れてある。

自機が被弾してくると部分的につぶれたり、スパークしたり細かいところも再現されていた。このゲームもバーナーと同じくバージョンIとバージョンIIがあり、Iの方はなんと体感シリーズ初のループ制だった。IIは面数が増えて多重ロックオンもできるようになり、6面クリアでゲームオーバーという構成だ。イマイチ、ゲームについていけなかった人が多かったので大ヒットにつながらなかったのが残念である。

(個人的にこのゲーム、体感の中で1番燃えました。またIの方やりたいなぁ…。)

4 メタルホーク

ナムコの急降下ヘリコプターゲーム。めざせランク・マーシャル!



●ナムコ
●1988年

ナムコの大型といえば、最近ではドライブのウイニングランと、このメタルホーク等がある。筐体はかなり背高で、動いているときにふり落とされるような感じがした。

ゲームは、同社が以前出したアサルトという戦車ゲームのヘリコプター版みたいなものだった。

操作では、今までの大型シューティングが右手で操縦、左手のスロットルでスピード調整だったのが、メタルホークではスロットルで高度を変えるというものであった。

前述の操作系に慣れていた人は、初めはかなり難しく感じるのでは?しかし、このスロットルによる高度変化がこのゲームの面白さで、いわゆる急降下・急上昇が味わえて、自機を自由に操作できるようになるとやみつきになる。

ゲーム内容は、決められた時間内に勝利ポイントを収めて次の面へ進み、敵の島を攻略していくといったものだ。スコアによりランク(階級)付けされ、最高でマーシャルになれる。(このマークがとてもカッコいい…)実は、ヘリコプターゲームの中でもかなり面白い方に入るのではないだろうか。

高校生の年代に特にウケたようだ。

○ファイナルラップ
（ナムコ）
(ゲ)15・16・26～28号

○ハイパークラッシュ
（コナミ）

○ヘビーウェイトチャンプ
（セガ）
(ゲ)15号

○テクモボール
（テクモ）
(ゲ)15号

○アフターバーナー（II）
（セガ）
(ゲ)12・13・15・16・30・32～34号

○スーパーハングオン
（セガ）
(ゲ)9・12号

○サンダーブレード
（セガ）
(ゲ)17・18号

○グレイアウト
（タツミ）
(ゲ)15号

ストリートファイター
（カプコン）
(ゲ)10～15号

88年

○オペレーションサンダーボルト（タイトー）
(ゲ)29・30号

○コンチネンタルサーカス
（タイトー）
(ゲ)19・20号

○チェイスH・Q
（タイトー）
(ゲ)25・27・42号

○ニンジャウォーリアーズ
（タイトー）
(ゲ)18～21号

○ウイニングラン
（ナムコ）
(ゲ)30～32・35・42号

○メタルホーク
（ナムコ）
(ゲ)26～29号

○サイバータンク
（コアランド）
(ゲ)15号

○ホットチェイス
（コナミ）
(ゲ)28号

アフターバーナー開発者インタビュー



答える人：セガM²さん

速く大きく動かすことを追求

Q：最も困難だった所はどこでしたか？

A：ゲーム画面上のプレイヤー機に合わせて、あれだけの筐体を反応させるのが当初考えていたより困難でした。

Q：開発期間は？

A：具体的に言えませんが他社さんより短いと思います。

Q：何をイメージして作りましたか。

A：DXに関してはとにかく速く、大きく動かすことを追求しました。COMは筐体のデザインとコストダウンのため、フレームをデザインの一部とし、カバーは最小限にとどめてスッキリしたイメージを持たせました。

シリーズ最大のヒット作

Q：バーナーに関して思い出に残ることは何ですか？

A：DXの開発を終えて、直ちにCOMを開発するというタイトなスケジュールだったので十分ハードに仕事をこなしました。フタをあけてみると、体感中最大のヒットとなり注文も殺到、自分達の手がけたゲームが毎日トラックに満載され、出荷される情景は大仕事を終えた爽快感を感じました。

Q：現在手がけていることはどんなことです？

A：今はまだ内容を公表できませんが、すごい奴を予定していますのでご期待下さい。

Q：今後の大型・体感ゲームはどんな方向性を持って行くと思いますか？　そしてその可能性は？

A：体感もすっかり定着してきて、各社が年に1～2機種といったところで落ちついているので、これからは質の転換が進むのではないでしょうか？

たとえば、2P・3Pといったようなマルチプレイとか…。また、今までの体感ゲームは（セガに限らず）どう動かすか？が主題だったような所がありますが、これからはプレイヤーにどう感じさせるか？というのが主題になっていくんではないかと思います。

つまり、体感ゲームという字のとおり、プレイヤーの体に感じるゲームであれば、なにも筐体が動く必要はないと思います。従来の体感とは別に、これから先郊外型の大きなロケーションが増えそうなので、それにつれて筐体の規模も拡大して行き、さらに凝った仕組みの物も登場するのではないでしょうか？

2 スペースハリアー

セガ体感シリーズの初期シューティング。後に使われるグルグルよけの先駆けだ！

●セガ
●1985年

これこそ3D体感シューティングの先駆けともいえるゲームだったのでは？

このゲームは、ある意味でアフターバーナーとは対極に位置しているのではないか？

ABがいかにも現実的なシューティングなら、スペハリは幻想的な部分が多いからだ。

設定とキャラクターが非常に良いというのも高人気の秘密ともいえ、魅力であった。

その証拠に、後になってもファミコンやパソコンなどの家庭用のマシンに次々と移植された。今でも、このゲームの出ていない機種の、出してほしいゲームのランキングではかなり上位へ来ている。

そして、特筆すべきは敵の弾をよける場合、画面を右なり左なりにグルグル回るという発想がこのゲームで広まったということ。

このやり方はセガの3Dに限らず色々な3Dゲームで使われている。3Dの弾よけは、初プレイのゲームでもクルクル回っていれば、そこそこ遊べますからね。

筐体の方も、デラックスタイプはバーナーとちがって支点で動くから、プレイヤーの頭はかなりゆれるので、下手するとプレイ後一番ふらふらしてしまうのは、このゲームではないだろうか？



5 サンダーブレード

自分で筐体を動かすジェットヘリシミュレーション。幅飛びで時間を止めろ！（ヒント）

●セガ
●1988年

このゲームは筐体がヘリコプターの型をしており、画面を斜め上から見おろすような型になっていた。

今までの大型筐体は電動で「動いて」いた訳だが、プレイヤーが操縦桿で自力で動かすという実に変ったゲームだった。（わかりにくいという方は、公園に置いてある、手でまん中を動かして遊ぶコーヒーカップを連想して下さい。要はあんな感じです。）

ゲームは全4面構成で、ひとつの面はふたつに別れており、それぞれ上から見た視点の2Dパースとフロントビューの3Dパースのふたつだ。

スロットルはスピード調整に使い、ホバーリングすることも可能だ。

そして時間という考え方が入っていて、ずっとスロットルをHIに入れていれば時間も短縮出来て高い点が入る。

ところが、3面で最高点が入らないので、ハイスコアプレイヤーは頭をかかえたことも。（3機設定でも最高点を取れるウラ技があります。死んだときは時間が止まるということを利用して3Dパースで…。これを発見した人は、540万点という前人未到のハイスコアを出してます。）足をステップに乗せないで動かすとプレイしやすかった。

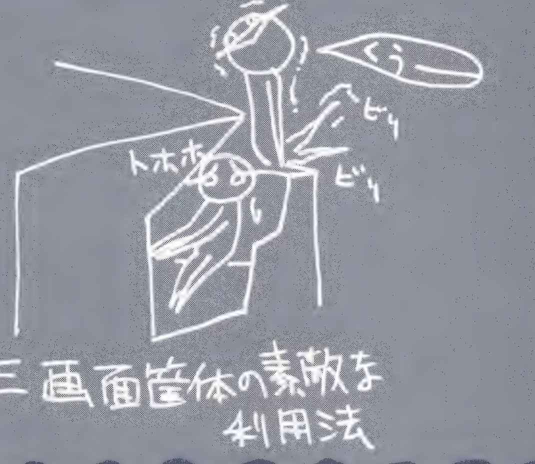


大型だから大迫力!!

特殊筐体

"情"

大型だから、体感だから、可能性は無限大なのだあ〜！
というわけで、残っちゃったけど実力派の集合なのだ！



1 シューティング系

ここでは、ダライアスで有名な、タイトーの3画面筐体をレポートしたのね。

テーブルゲームを大型筐体でやるとどうなるか、その解答の一つの形を示している。

ダライアス(87年・タイトー)と**ダライアスII**(89年・タイトー)の2つが挙げられる。

どちらも読者の方々も御存知のことであろう。

この2つのゲームの最大の特長は、ダライアスと共に登場した3画面一帯の大型筐体であろう。当時、その衝撃はあまりにも大きく、プレイヤーの目は釘付けにされていた。余談ではあるが、発売されていた筐体にはポスターが付いていて、そのポスターの価値はダライアスファンにとっては無限大。

また、ゲームの内容も負けてはおらず、そちらの実力もゲーメスト大賞受賞などで証明されている。

内容は、バリバリのシューティングゲーム。ラウンドの構成もオリジナリティ溢れるものである。

あまりにも神秘的なグラフィック、その世界を完成させるのに欠かすことのできないサウンドとボディソニック。

そして、ダライアス(II)のもう1つの柱、海の生物を模したボスの数々。

まさに、現在でも、トップクラスのゲームである。

最後に、「今だに、オトシゴに勝てねー!」おそまつ。



3 銃撃戦

ゲームセンターをさすらう1匹狼のガンマン達。銃を握ると、そこは……

このジャンルの柱となるのは、**オペレーションウルフ**(87年・タイトー)だ。

その前に、**ニューヨークキャプタ**(85年・タイトー)と**バイオレントシューティング**(86年・タイトー)を挙げておこう。

共に、エレメカや縁日の射的ゲームの的をモニターにしたものであると考えて頂こう。縦に長い奥行きのある筐体を持ち、奥にモニター、手前に銃がある。

オペレーションウルフに話を戻そう。

以前2作をもとに、筐体を新しいものに作り変え、ゲームの展開に綿密なストーリーを加えて、満を持して発売されたのがオペレーションウルフである。御存知の通り、日本のみならず海外でも大ヒットした。

その次作として開発されたのが、**オペレーションサンダーボルト**(88年・タイトー)。

パートIIものは多々あるが、このゲームほどの成功を納めたものは数少ないだろう。グラフィック、音楽、ゲーム性とも高い水準を保ち、ケチの付けようがない。

これから2P同時も可能となり、**メカナイズドアタック**(89年・SNK)と**ビーストバスターズ**(89年・SNK)が発売された。



4 シミュレーション系

フライトと思ってもケッコウデンと構える筐体は大物そのもの!?

ミッドナイトランディング(87年・タイトー)、そして、**トップランディング**(88年・タイトー)の2つである。

この2作は共通の筐体を使用しており、操作も同じだ。

とにかくフライトシミュレーターというのは、コンピューターの永遠のテーマの一つな訳であって、その一部をゲームセンターで見れた事は評価すべきものであろう。

シミュレーションに徹しているだけに、ゲーム性はやや落ちてしまった。しかし、営業的に見て、高年齢のプレイヤーであるサラリーマン等を引きつける事に成功したのだ。

独自の大型筐体も、評価すべきものである。あまりの大きさと構造はオペレーターには不評な点(搬入しにくい)はあったが、プレイヤーとして考えてみると、外界との分離がハッキリしてプレイし易い空間、密閉されてより活かされる重厚なサウンド、別モニターで他人のプレイを見る事が可能、等々歓迎すべき要素が多いのだ。今後、この筐体を活かした、他ジャンルのゲームを期待したい。



2 アクション系

リアルファイトとはこのこと。身体を使って、相手を砕け！体感………体汗!!

トップにくるのは当然、**ストリートファイター（87年・カプコン）**。

とにかく、格闘ゲームでやりたい事を全てやってくれたのではないだろうか。

独特なデザインの筐体、大型CRT、そしてボタン。これらの良さも貢献しているが、それ以上にゲーム性の高さが、ゲームの完成度を高くしている。

ニンジャウォーリアーズ（88年・タイトー）は、3画面筐体の第2弾として発売されたものだ。

3画面の利を活かす為に、映画的要素を強め、キャラクターの動きをリアルにした。まさに、荘厳なゲームとなり熱烈なファンを集めた。

また、ボクシングゲームの1つの形として完成しているのは、**スーパーパンチアウト（84年・任天堂）**

このゲームの最大のウリは、ダッキング。レバーで操作して技を決めるのだが、そのレバーを引っこ抜くようにすることにより、ダッキングをする。この技により、敵の必殺技が活かされ、リアルなプレイを楽しめた。

また、フックやアッパーカット等のフィニッシュブローも、ジャブやストレート等である程度牽制しないと打てないようになっていて、6年前の作品とは思えない



5 アタリ

大型体感の特集やってるのにアタリを扱わないのはうそ!! 逆貿易摩擦だあ!!

海外のゲームは、御存知のとうり、テーブルタイプというのは稀であり、その大半は日本でいうアップライトである。

そこで、このジャンルで、1つのタイトルの下に集めてみた。ここで挙げたゲームは日本で出廻り、メジャーであるとこちらで判断したゲームを挙げている。

まず最初にくるのは、**スターウォーズ（83年・アタリ）**。ベクタースキャンを駆使したそのスピード感溢れるゲーム展開は他の追従を許さない。

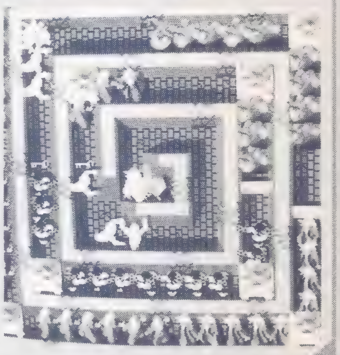
ゲームは全3面で構成され、その無限ループとなる。ベーシックなシューティングの宇宙面。塔（障害物）を避けながら、敵の本拠地を目指す面。障害物を避けながら、通風孔を突っ走る面。

見た目の派手さはないが、ファンの心を強くとらえた。

マーブルマッドネス（84年）は、アタリの名作の一つ。

日本での販売は85年に入ってからで、グラディウスと同じ時期と考えて頂きたい。

今だに熱狂的なファンを持つこのゲームは、サウンド、グラフィック、トラックボール2つの斬新な操作等は今でも通用する。そして、最近忘れ去られているゲーム性。その全てがベストのバランスで保たれている。



ダライアス オペレーションウルフ 開発者インタビュー



答える人
タイトータコさん
タイトーロシアの怪僧ラスプーチンさん

ダライアスのPCBはスーパーハード！

Q：あなたが手掛けたハードウェアはなんですか。

A：ダライアス、ダブルチャンス。

Q：体感、大型という言葉から何を連想しますか。

A：〝迫力〟ということ。

Q：あなたが作ったゲームで、1番ヒットしたのはなんですか。

A：ダライアス。

Q：そのゲームで最も困難だったところはどこでしたか。

A：ハードの規模が大きかったことです。

Q：何をイメージして作りましたか。

A：昔のことなので忘れました。

Q：ソフト開発者から最も強く要求されたことはなんですか？

A：敵等のキャラクターの出現数が多かったのでハードの高い能力を要求されました。

Q：そのゲームに関して思い出に残ることは何ですか。

A：PCBが重かった事。

Q：今後作りたいものは？

A：リアルなシミュレーション物。

Q：ソフトとハードってどんな関係ですか。

A：ハードを生かすも殺すも全てはソフトです？

Q：今後の大型、体感というゲームはどんな方向性にいきますか。その可能性は？

A：体感ゲームは、一層過激な動きを持たなければうけないと私は思います。

バリバリ打つべし！オペレーションウルフ

Q：体感、大型という言葉から、何を連想しますか。

A：読んで字のごとし、ただ動くだけではダメ。たとえ小さな振動でもプレイヤーに感じさせるものがなければならないと思います。

Q：あなたが作ったゲームで1番ヒットしたのはなんですか。

A：オペレーションウルフ。

Q：最も困難だったところはどこでしたか。

A：ヒット検出とモータの駆動回路とそれらの電源に関するところ。

Q：そのゲームに関して思い出に残ることはなんですか。

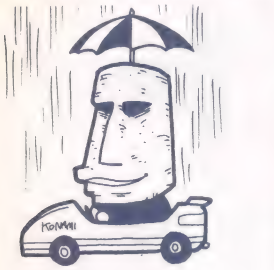
A：楽しく仕事ができた事。

Q：今後作りたいものは？

A：単純明解なもの。

Q：ソフトとハードってどんな関係ですか。

A：互いにおぎないあわなければならない関係ですね。



○ギャラクシーフォース（II）
（セガ）
(ゲ)21・22・24・25号

○パワードリフト
（セガ）
(ゲ)24〜27・29号

○アパッチ3
（タツミ）

89

○スーパーモナコGP
（セガ）
(ゲ)35〜38号

○ターボアウトラン
（セガ）
(ゲ)32・33・35・38号

○エンフォース
（タイトー）
(ゲ)33号

○アクアジャック
（タイトー）
(ゲ)38号

○ダライアスII
（タイトー）
(ゲ)37〜42号

○S・C・I
（タイトー）
(ゲ)38号

○ナイトストライカー
（タイトー）
(ゲ)35・37号

○フォートラックス
（ナムコ）
(ゲ)42号

○メカナイズドアタック
（SNK）
(ゲ)32号

○ビーストバスターズ
（SNK）

○ビッグラン
（ジャレコ）
(ゲ)38〜40号

○ラウンドアップ5
（タツミ）

90年

○ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ）
(ゲ)42・43号

質を見抜け!!安全地帯を探せ!

ファイナルファイト

©カプコン

めざせ全面クリア!点稼ぎ㊙技もバッチリ

石井ぜんじ
イラスト：川瀬みきお

今月は、後半面の攻略をします。今2~3面の人も、先に知っているとラクに進めるので、ぜひ読んでみて下さい。

パンチ技、パンチからの投げ、アイテムを2つ以上持っていく技などは前回説明しているので、詳しいやり方は前号を参照して下さい。今回は少し細かい点を補足してから攻略に行きたいと思います。

㊙点の稼ぎ方

本来、武器や肉が出るはずの所でダイヤや金ののべ棒が出てしまったことがありませんか。これは偶然ではないのです。

実は、ドラム缶、ゴミ箱、シャンデリア等が壊れる瞬間にレバーを入れるかジャンプボタンを押すと、のべ棒かダイヤモンド（1万点）になるのです。

レバーを上下にガチャガチャやりながら壊すと出易い。稼ぎまくりましょう!

また、ドラム缶、炎、シャンデリア等に敵を巻き込むと1000点、焼き殺すと5000点入ります。さらにシーンクリア時に武器を持っていると離しますが、その時得点になります。刀1000点、鉄パイプ800点ナイフ500点です。

コンティニューをすると1点ずつ入ります。(10回すると下1ケタが0に戻る。)

STAGE④

SCENE 1

炎が燃えているシーンをシーン1とします。

ここで一番大切なのは、炎のかわし方です。初めて来ると、炎に焼かれまくってすぐ死んでしまいますが、火に絶対当たらない方法があります。

それはカンタンな方法で、スタートしたらレバーを上下に動かさなければ良いのです。

スタートした時点で上のラインに合っているので、レバーを上下に動かさず進んで下さい。2Pの場合は、2P側はスタート時にラインがずれているので、下の火とまん中の火の間にライン合わせをします。鉄の網の3本目くらいに靴を合わせます。（キャラクターによって微妙に違います。）



始まったらレバーを上下に入れなければ火に当たらない。敵を殺そう。

火の安全地帯さえ知っていればシーン1では勝ったも同然。まず初めの2つの炎はジャンプで2回飛び越え、その後の炎地帯はアクセル、シモンズ等のザコを出してから後に下がり、火で焼き殺してしまいましょう。

最後の炎地帯ではアクセル、ロキシー、アンドレJr.等が出てきますが、ラインをずらさなければ大丈夫でしょう。

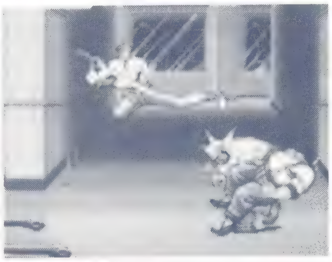
SCENE 2

エレベーターの少し前のアンドレまでをシーン2とします。

まずドラム缶が3個×2列あります。ドラム缶の後にはザコがいます。

ここは、1列目のドラム缶で肉を2個取り、2列目のドラム缶で武器を取ります。コーディ、ガイだったらアイテムを2つ以上持っていきます。

ドラム缶の少し先に行くと太った2人（Gオリバーとビルブル）が突進してきます。



ドラム缶6個のすぐ後に、ビルブルとG・オリバーが突っ込んで来る。覚えておこう。

ここは必ず覚えておいて、突っ込んで来る所を飛びげりで倒します。

いったん倒したら、その場で右に動かず武器でとどめをさします。

その後、アンドレとスラッシュ、ポイズンが出てきます。



アンドレを確実に飛びげりで倒し、残ったスラッシュをつかんで投げても良い。

武器を使い、スラッシュとポイズンを先に倒します。ポイズンに後に回られたら、着地した所をつかみ右に投げます。また、アンドレは飛びげりで倒れさせ、飛びげりを防いだスラッシュをつかんで投げる方法もあります。

SCENE 3

アンドレを倒すと、J、TWO・Pが出てきます。この2人のザコを倒し進むとスクロールが止まり、エルガドとハリウッドと火炎ビンを投げる敵、ザコが出てきます。ここまでをシーン3とします。

まずナイフ使い2人が出てきます。

コーディなら左側に飛びげりで押して、ナイフで左にはめてしまうか、右側に2人共投げて、壁に押しつけてザコが来る前に倒してしまいます。

ガイの時は、パンチ技では三角飛びでずっと戦っても良いでしょう。

ハガーのときはやはり左側か右側かどちらかにはめてしまうのですが、他の2人よりは難しくなります。



一番上が火炎ビンの安全ライン。左端にナイフでナイフ使いをはめてしまう。

火炎ビンは一番上かまん中が死角になっています。まん中でライン合わせをしても良いのですが、わかりにくかったら一番上にいるのが良いでしょう。

SCENE 4

エレベーターに乗り、ボスまでをシーン4とします。

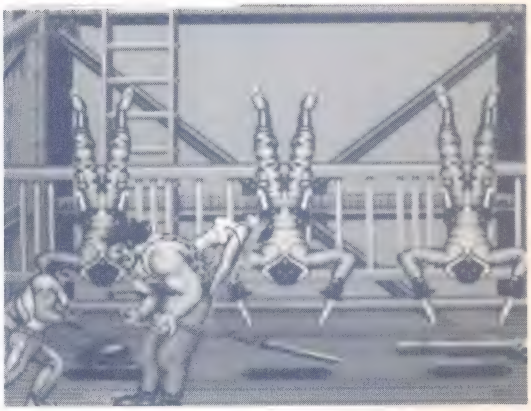
初めて来ると、わけもわからずやられてしまいがちです。しかしここは、左右が壁なので、左下の隅にいればはさみ撃ちにあいません。まず敵が出てくる前に左下に自分を押しつけ、パンチしながら右を向く。これで自分が左下にきっちり入れます。ここにいて右に向かってパンチしていればボスまでは粘れます。

敵は、まずアンドレJr.とロキシーとザコが出てきます。その後、アンドレとロキシー、ポイズンが出ます。

アンドレが出てから少したつと、上からステーキが降ってきます。（笑）

その後、エルガドが落ちてきて、少し後にボスが来ます。体力に余裕があればそのままパンチしていてもいいし、必殺技を使ってから肉を取りにいっても良いでしょう。

ボスの性


左下にいればパンチで粘れる。体力が少ない時はエルガドが来る前に肉を取りに行く。

SCENE 5

4面のボスはロレント。元レッドベレーで、まず棒や三角飛び、飛びげり、投げで攻撃してきます。

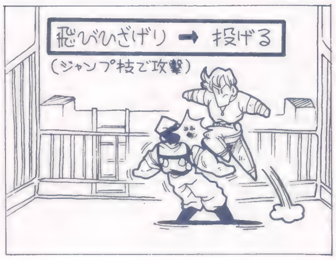
初めはエルガドが残っていると思いますが、先にエルガドを倒して下さい。

そうしたら左端に寄り、右からロレントが近づいて来るのを待ちます。フェイントを繰り返した後、ゆっくり近づいてきたら飛びひざげりを当て、つかんでひざげり2発＋投げをお見舞いします。この時、下にナイフが余っていたらナイフを投げてロレントの体力を減らしておきます。

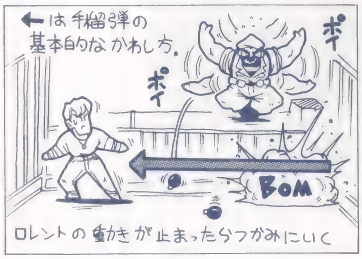
守るという観点から言えば、まず三角飛びは、来るなと思ったらすぐ動いて逃げることが大切です。また、奥からジャンプキックしてきた時は逆にチャンスです。ちょっと逃げて、着地した所を投げるか、パンチではめてしまいます。棒にたたかれた時もチャンス。あせらず、そのまま近づいてつかむなりパンチ技ではめるなりできます。

さて、体力が半分くらいに減ると、今度は動き回り、手りゅう弾をバラバラ落としてきます。実はこの時、ロレントは他の攻撃を全くしてきません。(もちろん投げられる心配はない)。そこで、手りゅう弾のかわしに専念し、ロレントがぼ～っと突っ立った時につかみ、ひざげりを3発当てます。

手りゅう弾は、画面の一番上で左右に動いてかわすのがやり易いと思います。とにかく、手りゅう弾を投げ始めたら他の攻撃はしてこないのですから、落ち着いて手りゅう弾をかわせれば勝ったも同然です。



飛びひざげりを決め、つかんでひざげり2発＋投げをする。



手りゅう弾を投げ始めたら、一番上で左右によける。ボスはつかむことができる。

STAGE 5

SCENE 1

初めにスクロールが止まる直前をシーン1とします。

5面は時間切れになる可能性が高いので急ぎましょう。

ザコが出たら、パンチで押して右へ進み、スラッシュが出たら止まり、その場でザコを倒します。スラッシュは飛びひざげりからつかんで倒します。

ザコを全滅させてから進むと、ザコが両側から出てきます。パンチからの投げで片方にまとめて倒します。

次もスラッシュが出るまで進み、同じように倒して進んでいきます。電話ボックスから出る刀を取り、次に備えます。


スラッシュが出るまで急ぎ、そこで止まって敵を全部倒す。これを2回繰り返すのが確実。

SCENE 2

スクロールが止まっている間をシーン2とします。

ここでは太った敵が4×2匹出てきます。全面中最も笑える!?所です。

まず初めに右、左と交互にデブが突っこんできます。右へ飛びげりして倒し、1回刀で切ります。するとちょうど左から突っこんで来るので左へ飛びげりし、1回刀で切る。これを繰り返して下さい。

とりあえず4人出て来ると1回めのラッシュは終りです。左右を交互に切って下さい。刀がない時はパンチからの投げでデブをまとめます。

4人のデブのラッシュが終わると、再び右、左、右、左と4人出てきます。今度は1人1人の出てくる間隔が短いので、うまく飛びげりを決めて下さい。危うくなったらケチらず必殺技を使います。


太った奴が4×2人来る。飛びげりをした後、刀で斬る。デブには刀がとても有効。

SCENE 3

2回めにスクロールが止まるまでをシーン3とします。

太った8人を倒すと、タルが3×3個置いてあります。たいてい肉が出るので体力を回復して下さい。

その後、上にドラム缶があります。これを壊すと肉が出ます。ドラム缶を壊し、少し右に動くと両側からアンドレとアンドレJr.がでます。

アンドレ2人はパンチで倒します。パンチからの投げを多用すると時間が短縮できます。(パンチ技でも良い。)

アンドレを倒し、右へ進むとドラム缶が2つ転がってきます。必殺技で全部壊します。

さらに右へ進むと、スクロールが止まります。ここで右から2つ、左から2つドラム缶が出ます。画面の右よりで必殺技を2回使って全部壊し、肉などできるだけ右に置きます。

ドラム缶が4つ来た後、ザコが左右から2人ずつ出ます。このザコが出てから少しすると、再び左右からドラム缶が計4つ来ます。ザコに気をとられてドラム缶にひかれないように。


ドラム缶を必殺技で全部壊し、画面の右側に食料をストックしておく。

SCENE 4

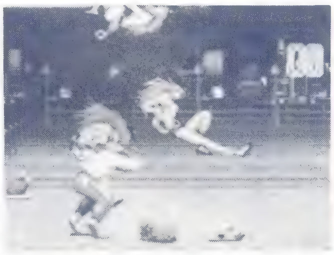
ナイフ使いとロキシー、ポイズンが多量に出ます。

ここはヤマ場です。時間もないので急ぎたい所ですが、走るとてもやられ易い。画面上にロキシー等が常に2人ぐらいいるように少しずつ確実にしとめて行って下さい。

ロキシー、ポイズンの倒し方は、ロングジャンプで自分を飛び越した時に着地点でつかまえて、ひざげり2発＋投げで攻撃します。

反対側に敵がいる場合等、状況に応じて投げる方向を考えて敵を巻き込むようにします。

途中でハリウッド、エルガドが出てきます。先月にも書いた通り、ナイフ使いと正面に向き合わず、奥行き(タテ)を合わせないように戦うようにします。


ロキシー、ポイズンは大ジャンプの着地点をつかむ。投げを多用しよう。

SCENE 5

トイレからナイフ使いがたくさん出る直前までをシーン5とします。

トイレの中は、刀かパイプを使い左右から出て来る敵を倒します。初めはザコ、次は

JとTWO・P、最後にアクセル、スラッシュが来ます。
トイレも終りに近づくとスラッシュとTWO・Pがくつろいでいます。この2人を刀で斬り、ごみ箱から出る肉を食うとほっと一息。
その後は、まずスラッシュが右にもう1人出ます。他に左右からザコがはさみうちしてきます。少しずつ進みながら刀で斬っていきます。
ザコを倒して進んで行くと火炎ビンが来ます。ここはまん中にラインを合わせ、飛びげりで火炎ビン野郎を倒します。そしてそのまま走り、ゴミ箱の上に乗ってしまいます。すると、火炎ビンであたりは火の海になりますが、ゴミ箱の上は安全地帯。ついでにザコを巻きこんでくれます。後はザコを倒し、右へ一気に飛びげりで走ります。



古タイヤの上が炎の安全地帯。タイヤの位置に上下を合わせておいて、走ってきて乗る。

SCENE 6

右上にドラム缶があります。ここには肉が出るのでが、体力があったら壊さず進みます。スクロールが止まるまで進みます。すると、ナイフ使いが鬼の様にたくさん出てきます。
壊さなかったドラム缶は左上にぎりぎり見えているはずです。ここでドラム缶を壊すと肉が右へひょこっと動いてきて取れます。先にドラム缶を壊すと肉の出現位置が違いスクロールアウトで取れません。これを知っていれば1人分のエネルギーが得です。
ナイフ使いは、コーディならナイフで押しまくり、他のキャラなら飛びげりと投げを使います。少しでもつかまったらすぐ必殺技を使って下さい。ケチると死にます。



ナイフ使い地帯。左上の肉に注目。さらに右上にも肉がある。飛びげりをうまく使おう。

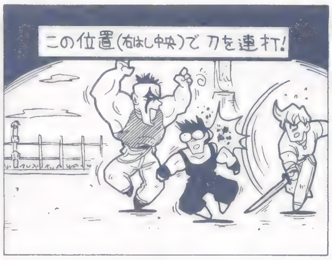
SCENE 7

ナイフ使いのラッシュの後にすぐ肉が2つ出ます。その後はザコがボスまで続きます。
肉が出た後、画面の上の方にある古タイヤから鉄パイプと剣が出ます。これを2つ持っていきます。ザコに落とさせられないように、ゆっくり慎重に進んで下さい。
途中で、右からジェイク（青いザコ）が出たら、すぐ後からJ2人とTWO・Pが出るので注意して下さい。ここで武器を落とすことが多い。

SCENE 8

ボスのアビゲールとの戦いです。
武器で戦う方法とパンチ技ではめる方法の2つがあります。

武器で戦う方法とパンチ技ではめる方法の2つがあります。
武器を使う方法は、まず武器を2つボスまで持っていきます。画面上にWAY OUTと書いた標識が出るとボスです。まん中にラインを合わせ、アビゲールが突っこんできた所をいきなりつかみ、ひざげり2発＋投げをします。
アビゲールの最初の突進の時は当り判定がないのでレバーを右に入れるだけで必ずつかめます。
投げを連続して続けたい時は、アビゲールを右に投げ、自分は右下の隅にいきます。するとアビゲールは立ち上がり、左に進むので、そこをナナメ左上に歩いてつかみ、ひざげり2発＋投げをします。このパターンは、たまにアビゲールが変な動きをしてつかまることがあります。



左にアビゲールを投げとばし、左から突っ込んで来る所をザコもろとも刀で斬る。

で斬ります。この時、絶対自分から斬りにいかず、ボスの方から近づいて来る所を斬るようにします。
ザコが出てきたら、ザコとボスをいっしょに斬りまくります。ザコのパンチをもらわないように。危険な時は必殺技を使います。
ザコが終わると、少し間をおいて太った奴2人とロキシー等が出てきます。ここで少し粘ればクリアできると思います。最後まで刀で斬って下さい。



この態勢でボスをパンチ技ではめてしまえば、ずっとはめることも可能。

パンチ技に自信のある人は次の方法でも倒せます。
まず、アビゲールが突っこんでくる所を左（後向き）に向いて構えます。ボスが自分を通り抜けた直後にパンチします。
タイミングが難しいですが、うまく行けば左に向いたままボスをパンチではめられます。そうしたら、左から出てくるザコもいっしょにはめてずっとパンチしています。

STAGE 6

SCENE 1

エレベーターに乗るまでをシーン1とします。
始まって少しするとアクセル、スラッシュが出ます。スクロールさせすぎると左からザコが出てしまうので、出さないようにしてアクセル等を倒します。
その後はザコ、ドラム缶が出てきます。さらに進むと、シャンデリアが落ちてきます。一番上か下にいれば当たりません。
スクロールが止まると、アンドレ、ビルブルその他ザコがたくさん出てきます。パンチ技ではめるか、右端に行って左に向かってパンチを連打します。打ち負けたら必殺技を使います。



画面の右下隅でパンチで粘る方法。反撃をくらったらすぐ必殺技を使う。

SCENE 2

エレベーターで上に上がり、少し進むと3人の肥えた奴（ワンフー等）が突っこんできます。必ず場所を覚えておき、飛びげりで倒します。その後はパンチ技ではめるか投げてとどめをさします。
次に、TWO・PとJ、ロキシー、ポイズンが来ます。



背景のヘイが途切れたら、そろそろデブ3人がダッシュしてくる。飛びげりで倒そう。



一気呵成(かせい)の完全攻略!!

来たらすぐ必殺技を使うか、パンチからの投げを使って倒します。

その後、アンドレとアンドレJr.が3人来ます。パンチで倒します。パンチ技を使ってはめると確実です。

さらにJ、TWO・Pが左、左、右、左の順で出てきます。集団ごとに確実に倒してから進みます。

次に火炎ビンが来ます。火炎ビンを倒すと、ビンが上に投げられるので、これをパンチやキックでたたき、消火します。(この時千点入る。)

その後、アクセル、スラッシュがたくさん出ます。この時は後に回らないよう、道のまん中でパンチして下さい。



火炎ビンと肉の間にアクセル、スラッシュが出る。後に回られないように中央にいよう。

ここを過ぎるとドラム缶があります。必殺技でドラム缶を壊し、すかさず肉を拾います。すると、左からドラム缶が来るのでひかれないように覚えておいて下さい。

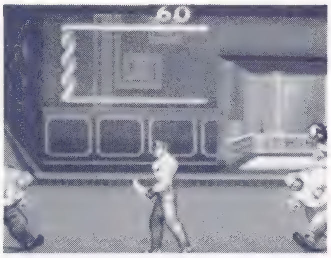
肉は2つ出るので、1つ残しておき、火炎ビンを全て倒してから2個目を拾います。

このシーン終了時の、壁の陰の見えない所に貴重品が落ちています。シーンが変わる前にできるだけ多く拾って下さい。

SCENE 4

まずロキシー、ポイズンとハリウッド、エルガドが出ます。その後、ザコが来ますが、TWO・Pのパンチ力がかなりあります。

さらに次に、デブ4人組が上下左右から突っ込んできます。覚えておいて、必殺技で倒します。



ザコとシャンデリアの後、写真の所でデブ4人が突っ込んで来る。必殺技を使おう。

次にドラム缶から肉が出るので、肉2つのうち手前の方を取り、1つを残しておきます。少しずつスクロールさせると前からアンドレとアンドレJr.、後からTWO・P等が出ます。この時肉が画面上に残せます。



画面の左に肉を残したままアンドレ、アンドレJr.と戦える。

その後、ビルブル、アクセル他ザコが多数左右から出て来る所があります。ここはパンチからの投げを多用して切り抜けて下さい。

次に、上からナイフ投げが3人落ちてきます。一番右の奴をすぐつかんで左に投げとばし、コーディならナイフで左の画面外にはめます。

最後は、ロキシー、ポイズンとザコ、ナイフ使い、火炎ビンが来ます。火炎ビンの安全地帯は画面のほぼ中央です。



2人の火炎ビンの間隔が火の安全地帯。TWO・P、ポイズンが出た後にエルガドが出る。

ここまで来れる人なら基本的な技はマスターしているはずですから、敵の出現パターンを覚えることが大切です。

SCENE 5

ドラム缶を壊し進むと、ザコが出ます。2回めのザコが出る時、左からドラム缶が転がってきます。運がいいと体力回復が出ます。

ここは、柱の陰に貴重品が隠れています。拾って点を稼げます。

さて、最後のボスの手前に最終防衛ラインともいうべき強い敵だけ来る所があります。アンドレ、ナイフ使い、ポイズン、ビルブル等が出ます。右から出る敵を投げて左にまとめ、ナイフで左に押しまくります。ここは前面中最も難しいポイントなので、確実なパターンがまだはっきりしません。各自でかんばって下さいね。



恐怖の最終防衛ライン。パンチからの投げを多用して敵をまとめたい所だ。

SCENE 6

ボスのベルガーとの戦いです。

まず、ベルガーはジェシカをつかまえたまま車イスに乗って矢を撃ってきます。この時、つかまえて投げることができるのですが、これは損。車イスに乗っている時は画面の4隅に追い詰めて、ジェシカともども殴りまくります。

車イスの時は警官のエディ・Eと同じように逃げようとするので、動きを先回りして隅に追い詰めます。

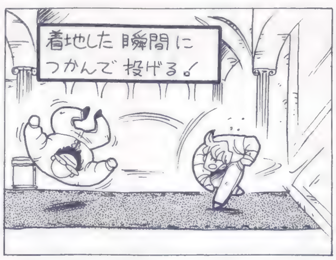


ベルガーを4隅に追いつめてパンチを連打する。ザコが出たらいったん逃げる。

ザコが出てきたら、画面の右下の隅に行き、左へ向かってパンチします。ここなら後に回られないし、ベルガーが矢でザコを殺してくれます。アンドレ、ナイフ使い等が出てきた時もここでかわします。

車イスに乗っていればこれで楽勝なのですが、ゲージの色が黄緑色になると車イスが壊れ、ベルガーが飛び出してきます。

この時は、追い詰めることができず、連続してダメージが与えられません。そこで、ベルガーをつかんで投げ飛ばします。



ベルガーをつかんだ瞬間に投げとばす。画面の右端で左へパンチして粘っても良い。

ベルガーは、一瞬しかつかめません。すぐ振りほどかれてしまいます。つかむチャンスは、ベルガーが少し高いジャンプをした時。着地点で待ち、つかんだと同時に投げ飛ばします。

ザコが出てきたら、とても辛いのですぐ右端に戻り、左にパンチして粘ります。

以上の方法で、ボスに行った所で1人余していれば1COINクリアは可能です。

P・S…3面のボス、警官エディ・Eの出すチューインガムを体力満タンで取ると、4万2910点入ります。これは、開発者の生年月日(昭和42年9月10日)だというウワサが…。

アイテム

★★★★ 1万点又は体力ほぼ満タン
★★★ 5000点又は体力半分
★★ 3000点又は体力4分の1
★ 1000点又は体力9分の1



ラジオ★
札たば★★
十円玉★★
金ののべ棒★★★★
カレーライス★★★
すし★★★
バナナ★★
鉄パイプ
ナイフ
刀
チューインガム★
指輪★★★
ネックレス★★★
時計★★

鮫！

©東亜プラン

ガソリン代でピーピー

やまかわ悠理

攻略協力　VAX

STAGE9

いきなりグリーンランチャーが現われるが、7面ほどはきつくない。ただし、左右の両はじのは相変わらず倒しにくいので注意。

間もなく、地上から自機が近づくと現われる砲門が登場します。(初めから出現しているタイプもある。)近づかないと倒せないので注意しよう。

次に、上の左右から飛行機が出現。さらに下の左右からも飛行機が出現。下から来る飛行機は一番下にいても安全だけど、撃ち逃すと正面に撃ってくるので注意。まん中にいて下がりながら撃つ方がどちらかというと安全。

そして、右上・右下・左上・左下と飛行機が来ます。上から出てくるのを正面の弾で撃ちながら下から出てきた方へ移動するとよいでしょう。もしくは、下から出てくる飛行機の隣にいて上から出てきた方へ移動してもよいでしょう。

川を渡った所に建物があり、そこからはしつこく戦車が現われるので注意。

次は大型機が登場。地上の火炎砲台の強化版といったところ。そんなに固くはありません。大型機と対決している時に左右から飛行機が来るので弾に注意。

続いて2機目の大型機が登場しますが、今度は両はじから飛行機が同時に出現するのでボンバーを使いましょう。ただし、ボンバーが上に行きすぎて下の飛行機が生き残る場合があるので注意。大型機がいなくなったあと同じように来ますが(連射が遅いと大型機が残る)、今度はどちらか片側にいて、その方向の飛行機を倒したら、反対側に切り返してOK。



ボンバーを使う位置に注意。大型機の名前は大型無差別重連砲戦闘機"554-コバンザ"

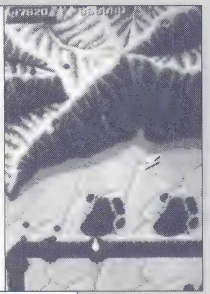
少し先にいくと、グリーンランチャーのいる場所になります。ここで死ぬと、復活場所に隠し砲門がありますので注意して下さい。左側に火を誘導するとよけやすい。

グリーンランチャー地帯をすぎると、レールを移動する砲台が出現します。この砲台は1度に2発弾を出し、なおかつ連射してくる強敵。左側から出現するので、出現と同時に倒すよう心がけましょう。それと同時に、4面で登場したアッパーカット飛行機にも注意。

次に、右側からもレール砲台が出現しますが、ここの復活はやっかい。ここでは、グリーンランチャーが見えてきたらボンバーを使い、飛行機も同時に巻き込みます。そしてやや左側に行き、飛行機を全て倒すと同時に上に行き、倒せなかったレール砲台から逃げます。ここから復活する場合は下からの火にも注意が必要です。

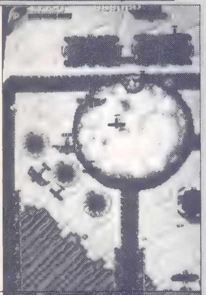
続いて、下の左右から飛行機が出現しますが、自分の座標に合わせて撃ってくるので画面のまん中から下に下がりながら撃ちます。

しばらくして復活地点になりますが、相変わらず下から飛行機が出現するので同じようにやります。飛行船が現われる時、下の飛行機は左右それぞれ6機出現します。同じようにすると、残りの3機にやられますのでボンバーを使います。

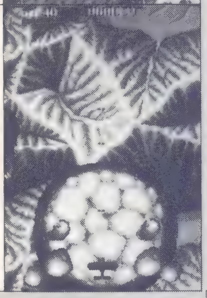


このように逃げる。レール砲台は、正式名称軽式軌道連車"EP－ロジー"。

隠し砲台を撃ったあと、再びレール砲台が出現します。左右両はじから出現するのですが、ここは左側を倒し、右側は画面から隠し、撃たせないようにします。



ボンバーで飛行機を倒せないとつらくなる



ボンバーを使うと安全。

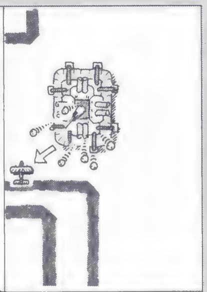
ボス攻略はこれだ!!

ついにボス登場。

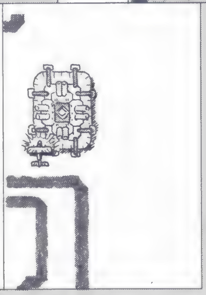
ボスは十字方向に火炎砲台を持っていて砲門からは8発弾を放射状に出します。ボス自体の攻略は、ボスの砲門の斜め下に自機を移動させ、砲門が開いたら斜め下へ移動させ弾をかわすようにします。コツとしてはボス本体にまるまる重なること。中途半端だと死にます。5面のボスと似たようなやり方です。

ボス単体ではこれでいいのですが、レール砲台が数多く出現するので、そうもいきません。ボスの1台目が出現したあと、右上からレール砲台が出現します。ここでボンバーを使って切り返します。そして、左上からレール砲台が来るので、ボスを倒していなければもう1発使います。

その後、左から2台目のボスがきますので、ボスの左サイドに行って倒して下さい。



斜め下にいく。左右逆でも敵さえいなければOK。



これぐらい重なる。ボスの名は、極地大型重装ホバークラフト"月見－SF"。

ボスと戦っている間、右側にレール砲台が2回通っています(画面には見えない位置に自機がいるはず)。2回目が画面から消えると、左からレール砲台が出現するので右側へ移動します。さらに、右上から3台目のボスが出現するので、右サイドで戦って倒して下さい。最後に、両はじから飛行機が来るので倒して終り。

と、ざっと書いてきましたが、ボスを倒す場合には連射命。連射が遅いと、ボスは倒せないほど固い。ここはピアノ撃ちをマスターするか、連射装置のついているお店でやるか、コスってやるか、ケイレン撃ちをマスターするか…これしかないでしょう。

というだけではいけないので、復活時にボンバー1個得するやり方を伝授しておきましょう。

6機下から出現する所で、飛行機を撃ちながらレバーを少しずつ下に下げるだけ。敵の弾は自機と並行に飛んでいきます。ただし若干の慣れが必要です。(成功率は高めだが、やはり死ぬ時もある。)

また、逃げまくるやり方もありますが、くれぐれもレール砲台を見せないようにしましょう。

STAGE10

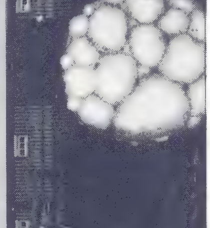
いよいよ最終面です。スタートしたらレバーを左右に動かさないこと。白い飛行機に対してドまん中が安全地帯なので弾は上下にかわして下さい。死んでしまったら、再び左右に動かさず一番下に行けば陸にある砲台が撃ってくるまで安全です(もちろんショットしていること)。

陸地に上がってオタケビが出現しますが、できるだけボンバーをケチるようにしてよけ、連射台が見えたらボンバーを使うようにしましょう。



けっこう怖いが安全。

また、この面から登場の砲門は、切れこみがある方向に自機が来ると開いて火を撃ってくる曲者。自機が上に行っても開くので注意が必要です。ここでオタケビを倒してしまうので、ビームをなるべく取らないようにしましょう。



後ろにある連射砲も巻き込む。

続いてトラックが出現する所では、白飛行機に要注意。ビームではボンバーを使わないと死にます。

6台火炎砲台がある所は死に越えをしなくてはならないほどのハマリ場所。まず、2面の中型機が2機横並びで出現するので、ボンバーを1発使って左側を倒しましょう。この時、砲門2つも巻き込んでおきたいところ。

次いで、飛行船が出現するのでボンバーを使います。この時、白飛行機も同時に倒します。そして、9面で出てきた大型機にボンバーを使って

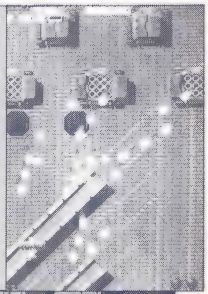
一気呵成(かせい)の完全攻略!!

鮫！鮫！

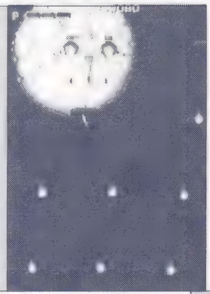
後編PART2(9〜10面)

敵が固い！弾が速い！自機が遅い！しかし1周クリアはするぞ！

倒します。これで一応はこのエリアは突破できます。
　再び9面の大型機が来るので、右側から来る戦車を巻き込むように少しためてからボンバーを使いましょう。(ボンバーが無い時は1回死ぬ。)
　また、特に書いていませんが、逆V字にやってくる白飛行機は撃ち逃すと超強いので注意。中央から下がりながら撃つと撃ち漏らしが少なくなります。
　この後はボスの復活地点まであまり問題ないでしょう。(地形の陰から出てくる戦車と右から来る戦車に注意。)
　いよいよボスの復活地点になります。まず、ボーナスを出す砲台を先に倒しておきます。さらに左に行き、5面で出現した灰色の戦車(?)の弾を誘導しつつ倒します。倒したら右側へ行き、戦車をボンバーを使って4台まとめて倒します。さらに、左側へ行き、ボンバーを使い、残る3台と画面上に出るグリーンランチャーを倒します。
　その後、白飛行機が出現したあと飛行船が出現するのでボンバーを使います。(たまに飛行船が出ない時がある。)
　続いて飛行船が3機来るので、全部倒してアイテムを出します。アイテムは全部回収して下さい。この時緑も取らなくてはいけませんが、ボスと対戦中に飛びまわられたらうっとおしいので仕方ありません。また、Pもパワーアップする時は取ってはいけません。(弾が速くなり、よけにくくなるため。パワーアップしてもいまいち意味がない。)最初の飛行船が出なかった場合は緑のアイテムは出ませんが、これはこれで結構です。



火の見切りがポイント。



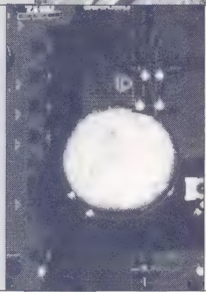
連射が速くないとつらい。



白飛行機も巻き込む。

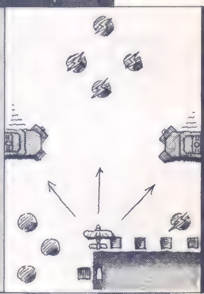


右のボートに注意。

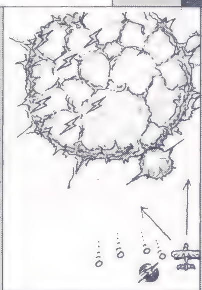


ボンバーばっか使っているけど、本当に無いとつらいのだ。

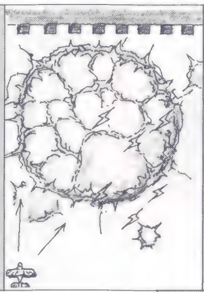
ボス復活地点



左から右へ少しずつ行く。ボーナスを出す砲台は迎撃双走査砲“GF・チャブダイ”。



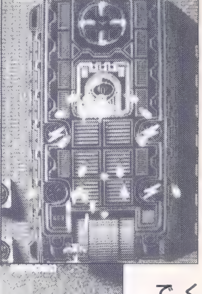
ボンバーを使い4台(手前が壊れていれば3台)倒す。この砲台は4輪駆動式無差別掃車“アドン603”。



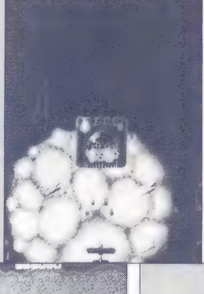
左側のアドン全部と上から出るグリーンランチャーも巻き込む。

ボス攻略！弱点は2つ

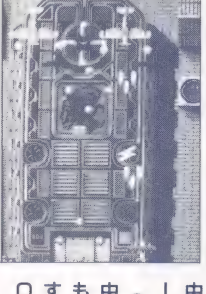
　いよいよボスです。ボスは2つの弱点があり、手前の1つ目は火をばらまき、後ろの弱点は3方向に4回弾を出した後(自機は狙ってこない)、4発の固まった弾(自機を狙ってくる)を4回出します。
　まず、手前の固定砲台を倒して下さい。手前の弱点を狙う訳ですが、上の弾のことを考えなければ真下が死角になります。そこで撃つ訳ですが、ばらまき弾の3回目は上から4発弾がくるので左側へ移動して、ばらまき弾をかわします。4回目にボンバーを使い、手前の弱点を倒します。
　手前の弱点を倒したあとは後ろの弱点の出す周期が早くなります。あとは気合で弾よけするしかありません。コツとしては、4面の中型機は左右両はじに出た場合は画面外に出して弾を撃たせなくするとか、4発弾を誘導するくらいですね。
　あと、ボスが逃げようとする時(追いかけてこなくなる時)の最後の4発弾には実は当たり判定はありません(死なない)。この時は弱点に重なり一気に倒しに行きましょう。
　このエリアをクリアすると1周クリアということで100万点ボーナスが入ります。(2周目は200万点とアップしていく。)ただし、この時点で点数によるエクステンドはなくなってしまいます。(1UPでは増える。)



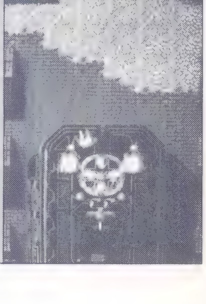
正面に弾を集める。ボスの名前は、超重装大陸掃砲爆裂戦車“YUGEN－61”。



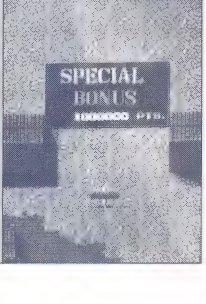
4回目にボンバー。



本当に気合。中型機の弾の間に入る時もある。



ノーデスじゃないよ。(本当)



100万くれるのはいいんだけど。

次回作に期待 もう少しやさしくね

　このゲーム、はっきり言って難しい。でも、やり込むほど味がでるゲームなので、あっさり投げ出さずに気長にプレイしましょう。
　ただし、次回作にはもう少しやわらかめの敵を出していただくよう希望します。(本当に9面のラストは書きにくかった。)
　また、今回は復活パターン中心と言いつつノーミスパターンができなくて残念でした(難しい)。しかし、広い世の中2周ノーミスしてしまう人もいるんですから、すごいですねえ。(あと1機あれば1000万点という人もいるし…。)

難関地帯バッチリ攻略だ！

1941 COUNTER ATTACK

対地ミサイルがクリアのカギだ！
弥七の10万点は大きいぞ!!

FRS-N・O

ちょうど発売して1カ月が過ぎた1941ですが、みなさんはどれぐらい進みましたか？

今、この原稿を書いているのが発売日直後なのですが、この号が出てるころはかなりの人が1コインクリアされているだろうと思います。

でも、最近やり始めたとかいう人もいるでしょう。今回、GODさんから私に変わることになったので、また1面からアドバイス的な攻略をやります。

実はこのゲーム、1943なら3WAY命、1943改ならショットガン、というように全面通して使える（というよりも使わないと異常に難しくなる）武器があります。それが対地ミサイルです。これの出る所は絶対取りましょう。

支援機はサイドファイターとアフターイメージの2種ある訳ですが、当然2面からはアフターイメージです。サイドの方だとすぐ無くなってしまいますが、アフターイメージならステージクリアするまでなくならないからです。2面からはこのアフターイメージプラス対地ミサイルというパターンで進んで下さい。途中のつなぎ以外は武器チェンジは必要ありません。

1面

この面ばかりは対地ミサイルとアフターイメージは出ません。サイドファイターで進んで下さい。さらにこの面のバイタリティは3ゲージしかないので、甘くみてるとあっという間にゼロになってしまいます。この面は弥七が出るのでぜひとも取りたいところ。

ボス前のナナメ弾は2回来ますが、ボスは先月のイラストを見て弾よけ中心で。

2面

この面は弾を1発1発よく見て確実によけること。せまい所は特に要注意だ。ダムの手前の後ろからヘリが来る所は壁回転撃ちが有効。次にダムを壊したら少しスクロールが早くなります。最初のPOWは引きつけてから撃つと取りやすい。緑のタンク地帯は撃つと爆炎が飛ぶので慣れないうちは近よらない方がいい。

ボスのビスマルクは出現して、しばらくは攻撃を受けつけません。このときは両サイドの砲台を撃って行こう。弥七編隊は中心の1機がビスマルクの艦橋に阻まれて撃ちにくいので、ゲージがひとつでもあれば艦橋に体当たりしてでも撃ちに行って下さい。

3面

基本を守って行けばそんなに難しくない。初めの列車砲は小砲塔から片づけよう。次に難しいのは反射レーザー地帯。ここらへんで武器チェンジが続けて来るけど、全部対地ミサイルを取る。反射板は左右にあるけど、右の方を進むのがいいと思う。とにかく反射板は自分のいる側は全てつぶすこと。

線路は弥七が出るので、ホーミングミサイルに気をつけて取る。V3ロケットの手前で後ろから来る弾はうまく斜めスクロールしてくれるので壁に当って自爆してくれます。ボスは左右のバーニアにめいっぱい撃ち込んで下さい。

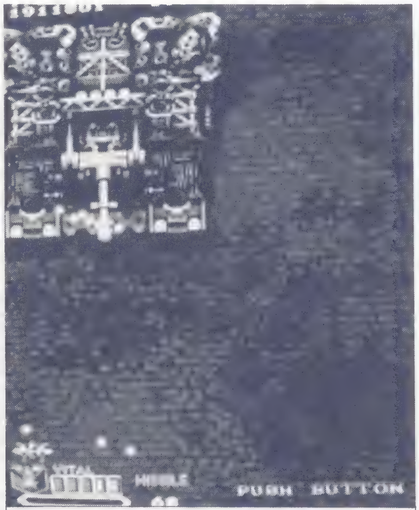
始めは左を壊し、V3の先端に来たら右に回り込んで赤水編隊の対地ミサイルを取り、残りのバーニアをつぶします。先端が脱出したら真下から撃ち込みます。ボスの攻撃(?)は噴射攻撃です。太い噴射を1回した後、一呼吸置いてハの字型にボッ、とカスが出ます。これが終ったら撃ち込んでまた太い噴射…の繰り返しで倒せます。時間は十分あるのでおちついて！

4面

はっきり言ってしまうと、3面をクリアした君なら全く問題のない面です。市街地に入ったら対地ミサイルの強さが良くわかるでしょう。灰色のヘリ部隊は、壁づたいに沿って行動することを覚えておいて下さい。


このようにヘリは壁に沿って飛ぶ。左上にはホルスタインが…。

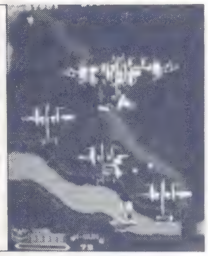
ボスは最終形態（クレーンや後部ヘリポート等を破壊した形）まで追いつめれば左下が有利な位置だ。ただし、1P側のみ。2P側は機体が大きすぎるからです。でも実はもう1カ所…（右下はできないよ！）左下なら対地ミサイルを撃っていれば十数秒後にはめでたくクリア。



4面ボス。こうなると負けろという方が難しい（？）

5面

ここからは、より的確な弾よけのテクニックが要求されます。最初の武器が特に取りにくい。なるべくノーダメージで取りたい。よく画面の中心に出てくる灰色の大型機はザコも出してくるので、出現後にできるだけダメージを与えて、あまり長い間こいつを野放しにしないように。基本的に中型機は出現順に倒して行こう。


邪魔な大型機。しかし彼はすでに、ブレス・オブ・インセクト（虫の息…本気にしない様に！）


今回もちょっとだけ登場のトンボ。

ボス手前に炸裂弾を搭載した小型機がくる。倒すなら、画面上部で炸裂弾もろとも仕留めるか、撃たずに逃がすかにした方が良いでしょう。

問題なのがボス。両端のレーザーがかなり脅威。ボスが下の方にいるときはレーザーに気をつけること。上にいるときは速射砲もレーザーも自機を画面最下段に位置させれば当たらない。

風船爆弾は、射出後一瞬だけ止まってから来るので、その時点でノーマル弾が自機に

一気呵成(かせい)の完全攻略!!

届く前に壊すか見切るかしていること。このボスは、出現後の十数秒間が勝負を決めると言っても過言ではない。画面の端に追いつめられないようにしてがんばれ!



ここに限ってS・シェルの方がいい。

6面



もうちょい左のラインでよければOK。



対地ミッソー命!バイタリティに注目。こうなってもあきらめてはいけない。

ついにラストステージだ。対地ミサイルがあるかないかで、かなり難易度もちがう。あまりヘリの動きに惑わされないようにしよう。ヘリに囲まれても、誘導しながら、アフターイメージを振りまわして、なるべくダメージを喰らわないように対処すること。

中ボスは、中心の砲台と横の速射砲の間に自機を置いて攻撃。中心の砲台を壊すと放射状にノーマル弾を撃ってくるが、よくみていればなんてことはない。

ヘリと中型機のラッシュ地帯も対地ミサイルがあると楽。なんとしてでも弥七を取るまでねばれ!次の中ボスの巨大列車砲は写真参照。左の砲台を全滅させたら中に入って中心、右の順に壊して行く。こいつは最後のあがきでハッチからヘリを出してくる。3台の内1台はつぶして抜け道を確保して下さい。

この後、ななめスクロールが何度かあって、弥七と武器チェンジが出る。そうそう、左右のヘリラッシュは上からちょっとずつ降りてくれば簡単。ここはキャラクターオーバーがおきて弾が遅くなるので、けっこうよけやすい方では?

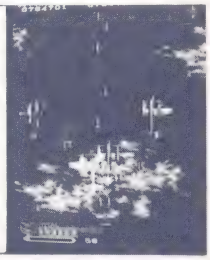
第一ボスの気球戦艦はホーミングミサイルが超強い。このハッチ(左右2ヵ所)を早めに壊すと楽になる。近よってきたら右→上→左→下と回るといいのでは。真のボスは自分で考えてね。なるべく遠まきに逃げながら攻撃する方法が有効な戦い方です。



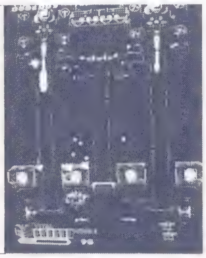
よけるのは楽だけど、このミサイル点が高かったりするのでした。



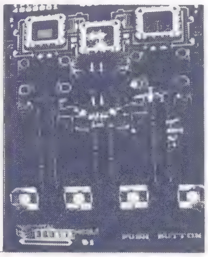
「超ドラスピ…」(GOD氏談)



弥七が恋しい今日このごろ…。



画面最下段左右の砲台がとても邪魔。



スクロールするところ。2台はつぶせる。



ここで弥七と武器チェンジアイテム出現(これが最後)。



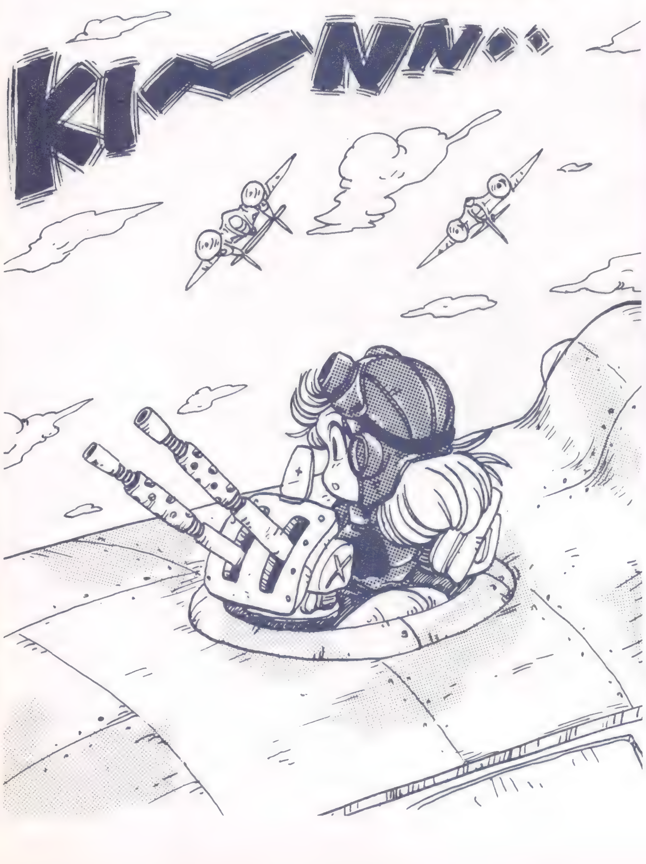
スーパーシェルよりも対地ミサイルの方がいい(と思うだけ)。



誘導ミサイルのポッドは早めに壊したい。

おまけ

イマイチ使えないサイドファイター。でも敵にぶつけるとショットで壊したときの2倍の点が入ります。1面と6面で有効。そして階級もスコアに関係しています。高い階級で敵を倒すと高得点。その敵のスコアに階級に応じた倍率がスコアに加算されます。例えば…レベル1は倍率1、レベル2は倍率1.2、レベル3は1.5、…レベル8は倍率3(!)敵を逃がしてはイカン!!



やわらか頭してますか!? めざせ地獄の20面!!

ブロックアウト

ひねりブロックが使いこなせれば勝ったも同然。

ブロックアウトが100倍楽しくなる！

YOU.A

熱中してますか？ ブロックアウト。一部に「難し過ぎる」との声もありますが、とにかくやってて楽しいゲームです。この楽しさをより多くの人に味わってもらうために、今回は目標を20面に定め、攻略を進めていきたいと思います。

まずは前半、1～10面から。

基礎を固めよ 1～10面

さすがに複雑なブロックは降って来ません。10面までは平面的なものだけしか降らないと考えて、ほぼ間違いありません。

とは言っても、オレンジや水色ブロックの回転のさせ方には誰でも最初は戸惑うもの。オレンジブロックを下向きに立てて穴を埋めたい、しかしどう回転させればよいのかわからず、仕方なく別の置き方をした、そんな経験は誰にでもあるはずです。

こんなトラブルをなくすため、複雑な形のものに関しては、

「○○のブロックを××の向きにする時は、水平x回、垂直y回ボタンを押す」

のように覚えてしまうことをおススメします。

最初は暗記したものをプレイ中に思い出すつもりで構いません。次第に記憶を呼び起こすことなく、頭よりも手が先に動き出すようになるでしょう。

比較的迷いやすい形のものを図にまとめてみました。参考にして下さい。

テトリスが「如何に上手に組むか」を主に問われたのに対し、ブロックアウトでは「如何に上手に回転させる（組む向きにさせる）か」をより強く問われています。

その意味でも、この1～10面では、自分の意志の通りにブロックを回転させられる様、練習するようにしましょう。

操作に自信が持てないうちは落下ボタンは使わず、落とす余裕があるくらいならブロックと戯れるように、いろいろな回転のさせ方を考えてみて下さい。急がば回れの精神で。

1面　4×4×11　6F

ピット（フィールド）のサイズが横4、縦4、高さ11、ノルマのフェイス数が6、という意味です。

最初だけあって簡単です。直方体に属するブロックしか降って来ません。

落下ボタンを押し間違えたりしない限り、終わることはないでしょう。

2面　3×4×11　4F

紫・オレンジブロック（呼び名は俗称、図1を参照して下さい）が出現します。まだまだ簡単。慣れないうちは、特にオレンジをよくチェックしておくように。

3面　4×3×11　6F

4面　3×3×11　8F

2面の2つに加えて、水色ブロックも登場します。ノルマのフェイス数も増えて来て、始めたての頃はこの辺でつまづくのではないでしょうか。

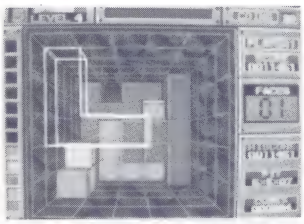
落ちついて、操作ミスをしない様に心掛ければ、自ずと道は見えて来ると思います。望みの向きへの回転が間に合わないと思ったら、手堅く妥協すること。

5面　5×5×7　7F

フィールドの底面が広くなった分、高さが急に縮まりました。いやらしい面です。

このステージでは、出来るだけ平らに積んでいくのはもちろんですが、消せる面がある時は積極的にどんどん消し、全体的に高くしないようにしましょう。長いブロックが多く出現するため、あまり高く積んでいると、それらのブロックを立てようとした時に回転出来なくなる恐れがあります。特に棒5。回転軸に当たる、中央のブロックの下のスペースが3段以上（つまり緑より高く）積まれていると、その場所では既に立てられません。

棒5によるトラブルを避けるため、特にフィールド中央のスペース（上下左右から3つめの座標）は緑以上にブロックを積まないようにしましょう。



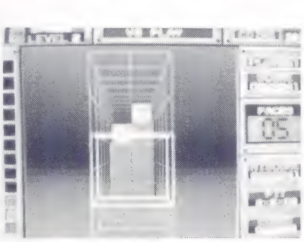
5面は中央のスペースに3段以上つみあげると危険。

また、理想的には棒5が降って来ても寝せて使える様に、横あるいは縦に同じ高さの列を準備しておくべきです。

長いブロックは、横にして使った方がフェイス完成に近い訳ですが、やむを得ず立てる場合は、なるべくフィールドの端の方にしましょう。中央付近に立てると、後から降って来たブロックの回転の邪魔になります。

6面　2×5×8　9F

横が2列しかないため、必然的に1辺が3以上になるブロックは降って来ません。具体的には、正方形、小L、2コの3種類が出現すると考えてよいでしょう。稀に鏡餅が現れ、あせる時もありますが、縁起物だと思って我慢すること。



6面。このような縦穴はつくらないように。

ブロックの種類が限られているため、他のステージと比較して格段にブロックアウト（全消し）が取りやすいことが言えます。全消しを狙った積み方をするように。

また、正方形、小Lに比べると、2コブロックはやや出現頻度が低くなっています。1マスの長い縦穴を作ってしまうと、なかなか2コブロックが降って来なくて、取り返しのつかなくなることがあります。要注意。

7面　4×5×8　8F

8面　7×3×10　5F

9面　3×5×10　8F

この3ステージは、基本的にはあまり変わりません。最初の面と比べると、同じレベルの1でも7・8・9面の方が、ブロックの落下速度がかなり速くなっています。（10面で最高速。11面で1面の速さに戻る）。スピードに押されないように。

10面　3×3×10　10F

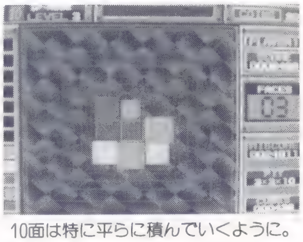
難関。落下速度が速いうえに、フィールドが狭い。更に10フェイスも消してやっとクリア。今までのステージと同じ感覚でプレイしていては苦戦します。

まず、「永遠のライバル」十字架の降って来る可能性があること。

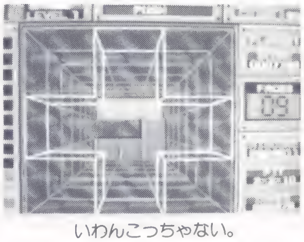
なるべくいつ十字架が降って来てもいい様に、フォーメーションを組んでいくことを心掛けましょう。

次に、フィールドが3×3という、融通のきかない形であること。

受け入れが狭くなり過ぎると思ったら、1マスぐらい穴をふさいでしまってもよい。



10面は特に平らに積んでいくように。こんなフォーメーションは危ない。



いわんこっちゃない。

フィールドが小さいということは、逆に言えば面（フェイス）を消しやすいわけですから、少々妥協したって復活もしやすい訳です。

第3に、ブロックの落下速度が非常に速いこと。

一気呵成（かせい）の完全攻略!!

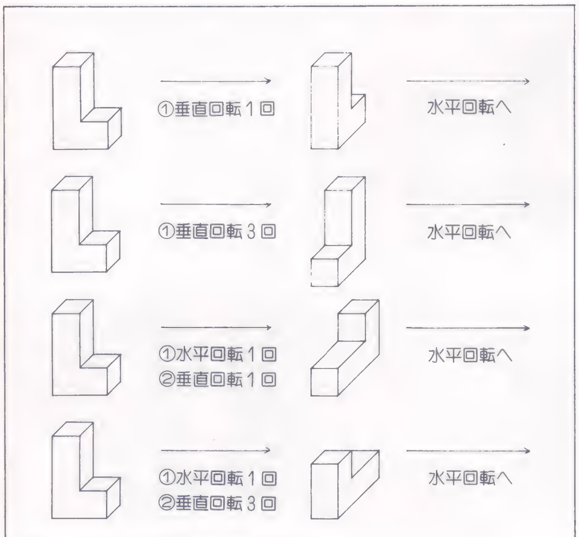


図２　オレンジの主な回転パターン

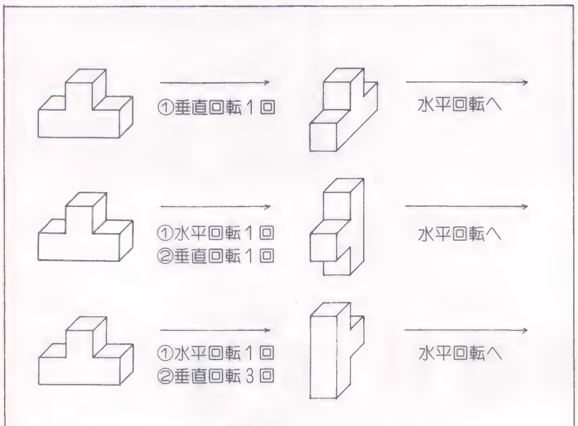


図３　水色の主な回転パターン

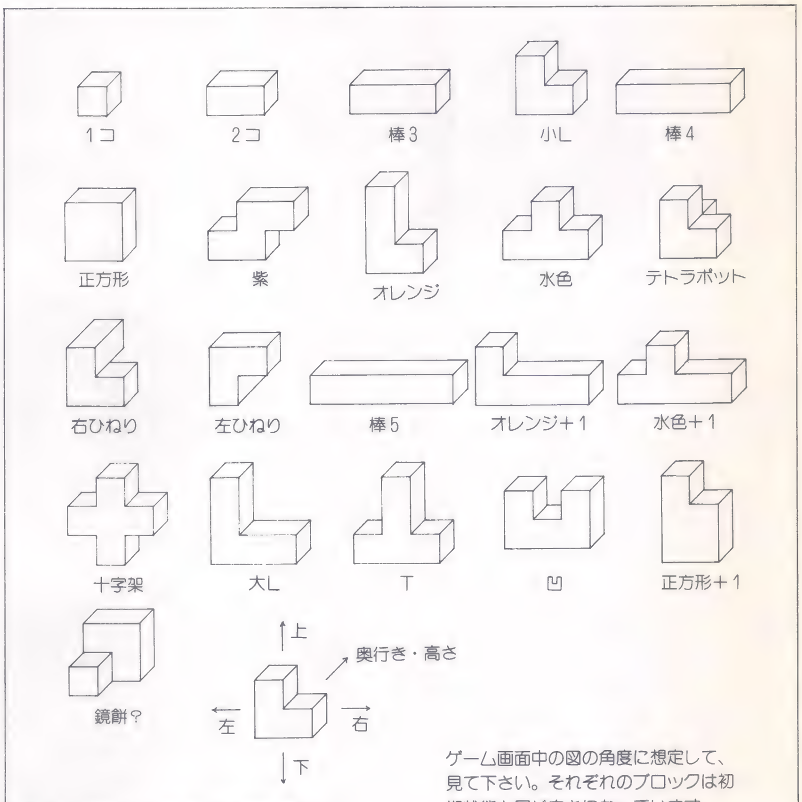


図１　ブロックの俗称と初期状態

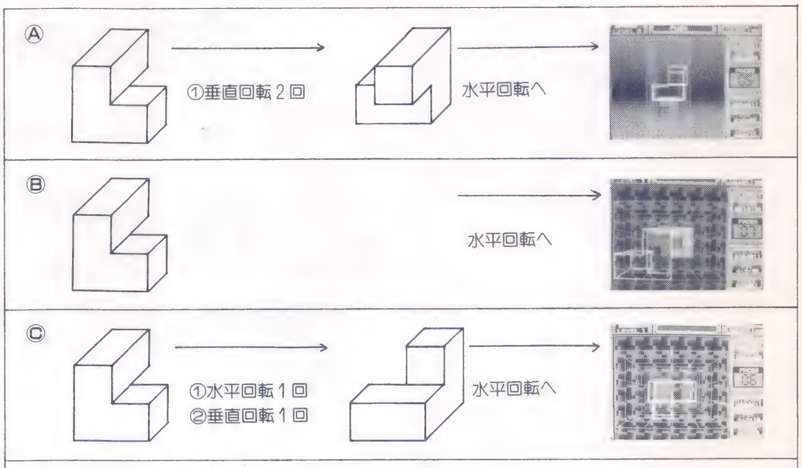


図４　右ひねりの回転パターン

レベル1や2のうちは大したことはなくても、5まで上がるととても手強い。ブロックが出現してからちょっと考えていると、あっという間にとんでもない形にくっついてしまう。迅速な判断、スムーズな回転が必要とされます。

ひねりブロックを使いこなせ　11〜20面

10面の峠を越えると、ここからが真のブロックアウト、事実上の2周目に突入します。

2周目はピットの高さが低い、レベルの上がり方が速い、そして複雑な形のブロックが出現するという点で、1周目より難しくなっています。

ブロックの種類としては、

このゲームに出て来るほとんどのものが20面までに登場します。それぞれのブロックの形を頭に焼きつけて、瞬時に判断、回転出来るように、頭の中に整理しておきましょう。

さて、2周目の、いやそれから先もずっと主役になるのが、右ひねりと左ひねりの2つのブロックです。これらのブロックは、最初はどんな形をしているのかもわかりにくい、難解なものです。図をよく見ながら読んで下さい。

ひねりブロックの向き（使い方）は、水平回転によるバリエーションを考えなければ3種類となります。

Ⓐ平らな場所にのせる置き方

突き出た1マスを上向きにして置きます。ステージ開始直後など、平地に置きたい場合に使います。

ブロック出現時の初期状態から、垂直回転2回でこの向きになります（右ひねり・左ひねりいずれのブロックも同じ。以下同様）

Ⓑ1マスの穴を埋める置き方

Ⓐと全く逆さの向きで、突き出た1マスを下向きにし、スペースを埋めます。

初期状態そのものが、この向きになっています。すなわち下向きに置く場合、水平ボタンだけで調節することになります。

Ⓒ2マスの穴を埋める置き方

横2マスの溝があった場合、この置き方がベストです。

Ⓐ・Ⓑに対して言えばⒸは、横向きということになります。

ひねりブロックの使い方として、Ⓐ・Ⓑ2つはマスターしているんだけど、Ⓒの置き方がよくわからない、そんな人結構いるんじゃないでしょうか？

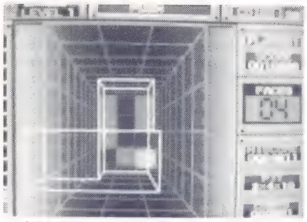
この向きには、初期状態か

ら水平回転1回、垂直回転1回の順にボタンを押せば、変化します。非常に重要なパターンなので、是非とも覚えて使いこなせる様になって欲しいと思います。

11面　4×4×10　4F
12面　3×4×10　5F
13面　4×3×10　7F

新たなブロックが続々と登場します。研究するつもりでいろいろな回し方を試してみて下さい。

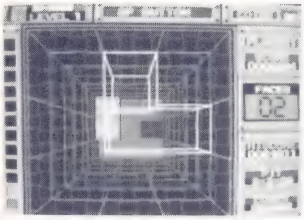
ちなみに11面や21面など、1のつく面はトレーニングステージという意味から、難易度が全体的に低くなっています。


右ひねり。いろいろな置き方があるが…。

14面　3×3×9　9F

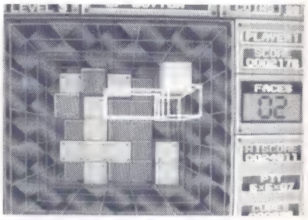
ここから20面までは修羅場が続きます。

ひねり及びテトラポットが使いこなせれば、あとは10面と基本的には変わりません。


14面。消せる時はどんどん消す。

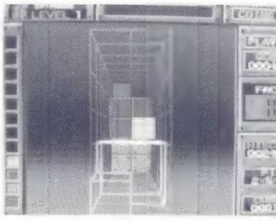
15面　5×5×7　8F

着実にフェイスを消していくこと。5の面は復活が難しい。Tの置き方がポイント。


15面はTブロックの使い方がポイント。これが最も不難な置き方。

16面　2×5×8　10F

ひねりブロックが使えるかどうか、厳しくチェックされる。1列はもちろん、2列の縦穴を作ってもダメ。正方形や小Lはほとんどアテに出来ない。縦穴になりそうだったら早目に妥協すること。この面は復活がしやすい。


16面。２列の縦穴を作ってしまっては取り返しのつかないことに…。

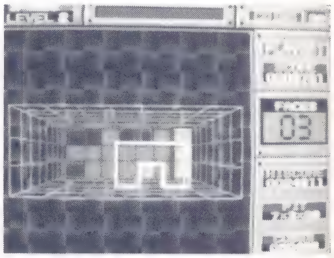
コツがつかめれば、6の面はどの面より簡単。

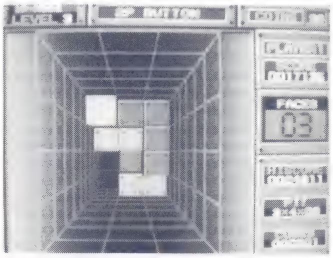
17面　4×5×8　9F
18面　7×3×9　6F
19面　3×5×9　9F

とにかくスピードに押されないように。わかってはいるけれど回し切れない、というケースが出て来るでしょう。一瞬の躊躇が痛恨のミスにつながります。回転させている途中でくっついちゃった、これだけは避けましょう。

20面　3×3×9　11F

何も言うことはありません。十字架、Tが連続で来ないことを祈りましょう。実力だけでクリア出来る面ではないと、私は思います。


18面はブロックの表示が小さいため、形や向きを判別しにくい。特にひねりの2つには十分に注意。


問題です。最下段にぴったり入るのは右ひねりでしょうか?左ひねりでしょうか?

ちなみに、ゲームスタート時にラウンドセレクトしても難易度は変わりません。20面から始める人は、それなりの覚悟を持ってどうぞ。後の責任は一切持ちません…。

このゲーム、10面台で詰っている人が多いと思います。もう一歩踏み込めば、20面、30面はすぐに見えてくるでしょう。

ブロックの使い方さえわかれば、あとは「習うより慣れろ」です。回数を重ねることにより、レベルを上げていって欲しいと思います。

健闘を祈ります。

一気呵成(かせい)の完全攻略!!

グラディウスIII

ついに最終面だ!!



全体マップ付きなので、その面に来れない人も見て楽しめるん・だ！

文・攻略・双子の舞ちゃんことてやんでえ　マップ／図:ずるずる

今回は最終面の攻略をやります。

はっきり言って、この攻略が役立つ人が何人いるかは分かりません。でも3面、7面、9面の難関を超えて来た人なら、この攻略をじっくりと読んで覚えてしまえば、始めて最終面に来ても、そのままクリア可能。そして2周目突入してしまうのも不可能ではないでしょう。

いざ、攻略へ！

10面（最終面）

この面を攻略するにあたっての装備は、D装備もしくはエディットのノーマルミサイルに、バーティカルかフリーウェイのダブルを使用している状態を考えて下さい。

この装備が最終面をクリアするにあたって一番楽な装備です。しかし、破壊力が無いため、前半面ではかなり辛い戦いを強いられるでしょう。

では、全体マップを見ながら一コマごと攻略して行きましょう。



①10面が始まるとザブ3機が3編隊を組んで出て来ます。倒すとよりによってパワーUPカプセルを出すので全て回収する事(計9個)。

ここで問題なのが、このパワーUPカプセルの使い方。

まず、9面をノーミスで抜け、オプションが4個付いている場合は、バリアを付け残りのパワーUPカプセルを保存しておきます。

気を付けたい事は、要塞内部に入る前にショットをダブルにするため、ここのパワーUPを使ってダブルのゲージに合わせるという事です。

9面で死に、オプション1～2個付けて10面に入った場合は、オプションを1個付けて残りのパワーUPでダブルのゲージに合わせます。

9面でオプションハンターにオプションを4つ共取られた場合、エディット装備の時は残機オプションを使って下さい。

使った場合注意して欲しい事があります。それは残機オプションを使った後、速攻でその後にいるボスを倒して進むか、それともボスの自滅までゆっくりと待って進むという事です。

なぜかと言うと、その後普通にプレイして行くと、回転レーザー砲台の所でオプションハンターが出て来てしまうからです。

この回転レーザー砲台地帯は、レーザーを避けるのでさえも大変なのに、その上オプションハンターが来てしまったら、もうそれこそパニックです。(私は、ここでオプションを4つ持って行かれてしまった事があります。)

②テトラン

前作にも出て来ましたが、今回は腕の先から弾を撃たないので、とても簡単です。

しかし、コアの前の遮蔽板を壊すと、5方向に撃って来る打ち返しの弾が2発分重なっているので注意して下さい。

③カバードコア

このボスも前作に出ていたものですが、今回はオープンドコア、そう、全然コアをカバーしていないんです。しかし、ミサイルに当たれば1発KOなので、怖い人はショットとミサイルを思いっ切り撃ち、キャラクターオーバーを起こしてミサイルのスピードを遅くしましょう。

④ビッグコアMK-II

まず、ボスと縦座標をずらします。

⑤そしてボスが腕を広げたら、すぐに上下に逃げます。とにかく、それを繰り返して気長に倒すこと。

人生いろいろあるけれど、正面で戦おうなどとは考えちゃあいけないよ。

まだまだ人生長いんだからね、こんな事で命を落としてはもたいないぜよ。

⑥クリスタルコア

このボスと戦っている最中は、とにかくショットとミサイルを撃ち続け、キャラクターオーバーを四六時中かけていること。そうしないと腕の先から撃って来る弾がものすごく速くなってしまいます。

⑦ボスがレーザーを出して来たら、正面にいないで上か下に少しずつ動き、ボスのレーザーを誘導して下さい。

⑧なるべく画面中央で戦うこと。

そうしないとレーザーに潰されるばかりか、変な方向から撃って来る腕から出る弾にも当たってしまいます。

⑨デスMK-II

まずオプションを図の様にバリアのゲージの上部に固め、ボスがコアを開くのを待ちます。

⑩ボスがコアを開いてミサイルを出したら、オプションをコアにめり込ませて、少しの間撃ち込み、すぐに画面右上に逃げます。(今回のミサイルの誘導はかなりきついので、とことんまで逃げる事。)

⑪ボスがレーザーを撃つ周期。

ボスが上下に動いて止まるまでを1回とします。

3回◇4回◇3回◇4回◇2回◇4回
2回◇3回◇2回◇4回◇3回◇2回
2回◇4回◇3回◇3回

⑫まず画面左下に自機を置き(レバーを左下に思いっ切り入れても地形には当たりません。でもバリアは全て取れてしまうので注意。)ボスがつっ込んで来たら上に逃げます。

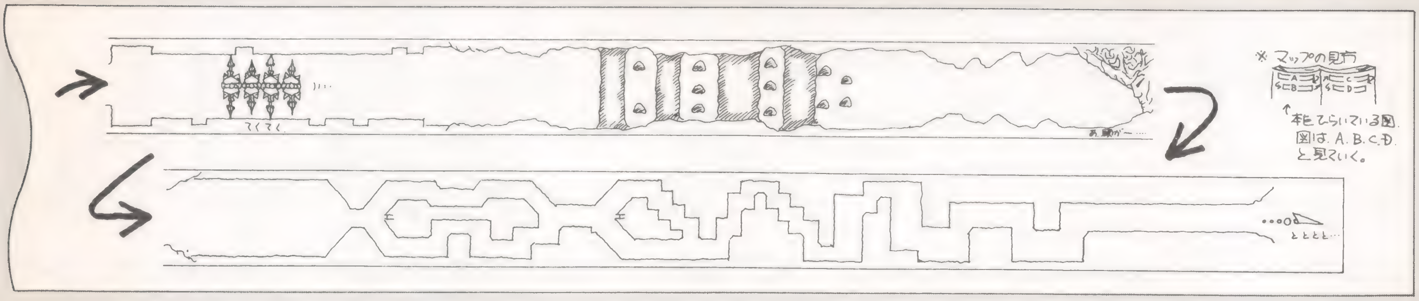
⑬ボスが帰って行ったら、又先程いた場所に戻ります。

⑭その後、又ボスがフェイント気味につっ込んで来るので、ちょっと避けて元の位置に戻ります。

⑮ボスが腕を開いてレーザーを撃って来るので、少しずつ上に動き、絶えずレーザーの外側に自機を置き、中央に残したオプションでコアを狙います。

普通に誘導していれば、左上に行くころにはボスが丸くなっていると思います。

⑮～㉑のパターンを繰り返していると、腕をナナメに開くパターンが来る事がありますが、その場合も上記と同じ様に対応して下さい。



⑰ボスが画面右に帰って行ったら、元の位置に戻ります。

⑱もう一度ボスがつっ込んで来たら、右下に自機を移動させます。(その間にボスは右上に戻っている。)

⑲約1秒程間を開けて、いっ気に左下に移動します。(この時ボスがつっ込んで来るが止まらない限り当たらない。)

⑳ボスがフェイント気味につっ込んで来るので少し上によけます。

㉑ボスが右下に帰って行ったら元の位置に戻り、オプションを上下に少しだけ広げます。

㉒この図は図⑮と同じです。
これ以降、図⑮から図㉑の繰り返しです。

㉓慣れていたり、フル装備の場合は正面で戦っても構いません。
しかし、安全に進みたい方はこのパターンをオススメします。
図⑯の後、わざわざ右下に行かなくても良いのではないかという人もいると思います。でも図⑯の誘導が甘いと図㉓の様にボスが中途半端な位置で画面右側に戻ってしまう事があるので、やはり図⑱の様にやった方が良いでしょう。

㉔ボスを倒したら、ボスが出て来た下の穴に入ります。

㉕ここにパワーUPを持ったザコが1〜2匹出て来るので、ここでパワーUPカプセルの数を調整してショットをダブルに変えます。

㉖入口を壊して中に入ったら、画面1番前にオプションを固め、自機を少しだけ後ろに↗下げてフォーメーションを張り、ハッチを出現と同時に壊します。(決してハッチからザコを出してはいけない。)
このフォーメーションは今後頻繁に使う様になります。

㉗ここは自機をなるべく上の壁に張り付ける様にしてフォーメーションを張ります。

㉘画面右上にハッチが見えたら、すぐに壊しに行くこと。

㉙図の様に段差に砲台がある所は上からミサイルを流して砲台を壊します。

㉚この辺りに出て来るパワーUPカプセルでバリアを付けましょう。又、上下の壁がはがれて来るのにも注意すること。

㉛後半、AとBの場所でザコがわいて来るので、いきなり体当たりされないように注意。

㉜自機を図の位置に置き、最初の移動砲台が下に少し動いたらミサイルで壊します。

㉝そのまま弾を撃っていると、図の様にちょうど良く上を抜ける事が出来ます。

㉞フリーウェイの場合は、Aのハッチが見えたらすぐにショットを下に向け、ザコが出て来る前に倒します。

㉟バーティカルの場合は、前方の2つのハッチを壊したら、壁に隠れて下から来るザコをミサイルで倒します。

㊱ザコを倒しきったら矢印の様に動き、ハッチを壊します。(この時、レーザー砲台は上に動くので大丈夫です。)
その他、下を抜けるパターンも有ります。

㊲下から出て来る壁は、前方を完全にふさいでしまうので一見通れなさそうに見えますが、実は斜線の部分は当たり判定が無いため抜ける事が出来ます。
これさえ知っていればバリアを削られる事も無いでしょう。

㊳すぐに画面一番前の中央に行って下さい。そうしないと潰されてしまいます。

㊴少し上に上がり、ミサイルを撃って右下に現れるハッチを壊します。

㊵オプションを前に固めて速攻で上のハッチを壊します。
ザコを出されるとかなりの時間のロスになるので注意。

㊶下のハッチをミサイルで壊したら画面の一番前に行き、A地点をす〜っと上に抜けます。(この時、絶対に止まってはいけません。又フォースを付けていると1〜2枚はかされるかもしれません。)

㊷その後は画面一番前で図の様に動きます。

㊸下から出て来るAの壁に付いている砲台を壊したら上に行きます。
その後は、前から出て来る砲台の撃ち返しに注意して下さい。

㊹下にパワーUPカプセルを持った敵が2匹出て来るので、ゲージがバリアになっていない場合は、このカプセルを取って調整して下さい。あと、ここでバリアが消えていたとしてもバリアを付けないで下さい。なぜかというと、この後Ⓐの狭いすき間に入らなくてはならず、バリアを持っていても全て消えてしまうからです。

㊺地点Ⓑが見えたらすぐにその中に入り、ミニクラブをよけて下さい。

㊻クラブが画面左側で止まったら図の様にして抜けます。

㊼ここは、本当に速攻です。
まず先程からためていたバリアを使い、画面1番前にオプションを固め、上下のハッチを壊します。
この後、まだ沢山ハッチが続いているため、ここでザコを出されてまごまごしていると、その後の対応に遅れ、死に目を見ます。

㊽ここも図㊼の様に速攻でハッチを壊します。バリアを付けていれば、ふいに飛んで来る撃ち返しの弾も怖くないでしょう。

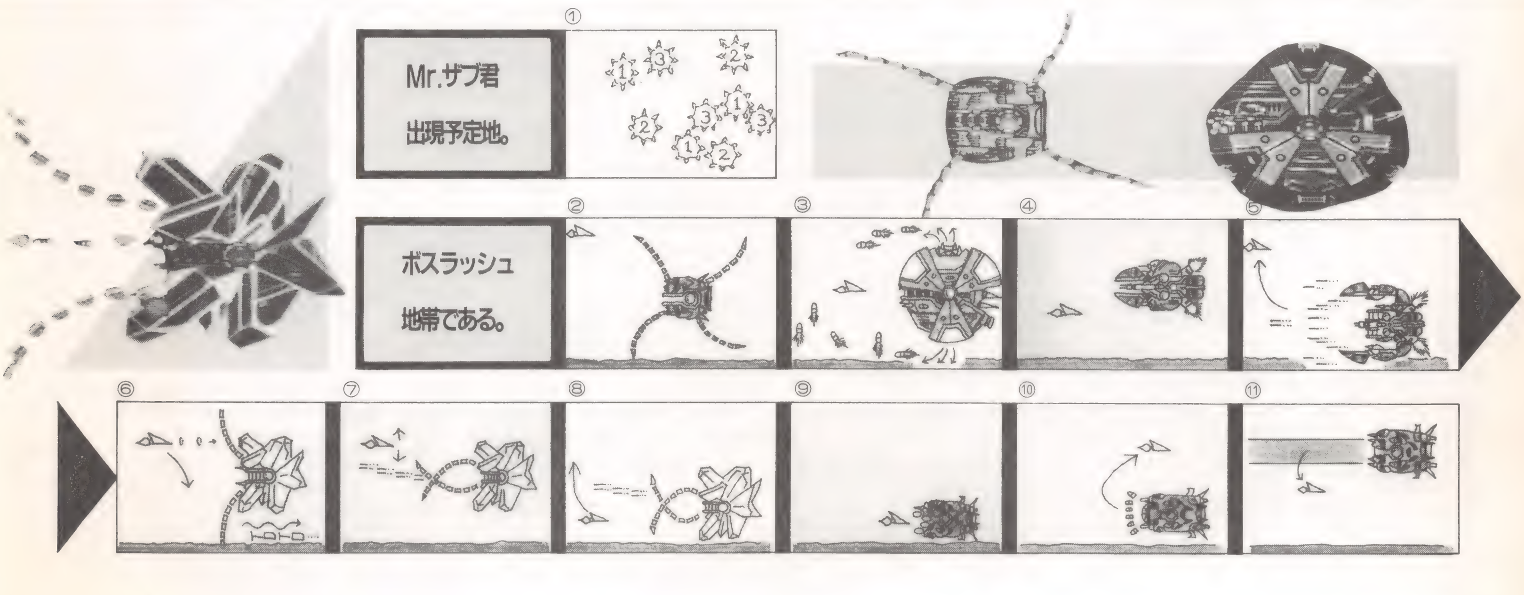
㊾回転レーザー地帯はまずAの地点で待ち、図の様に前方の抜け道が出来たら矢印の様に抜けます。

㊿その後、2〜3通りのレーザーの回転パターンがあるのですが、ここではその内の1つ「ラッキーパターン」時の抜け方について書きます。
ラッキーパターンとは、図の様に自機の下のレーザーが真横になっているときに前に抜けられる時の事を言います。(レーザーの回転具合は図の通りです。)

(51)その場合には、すぐに、上に行き、矢印の様に自機を動かし前に抜け、オプションを後ろに張ってザブを倒して下さい。

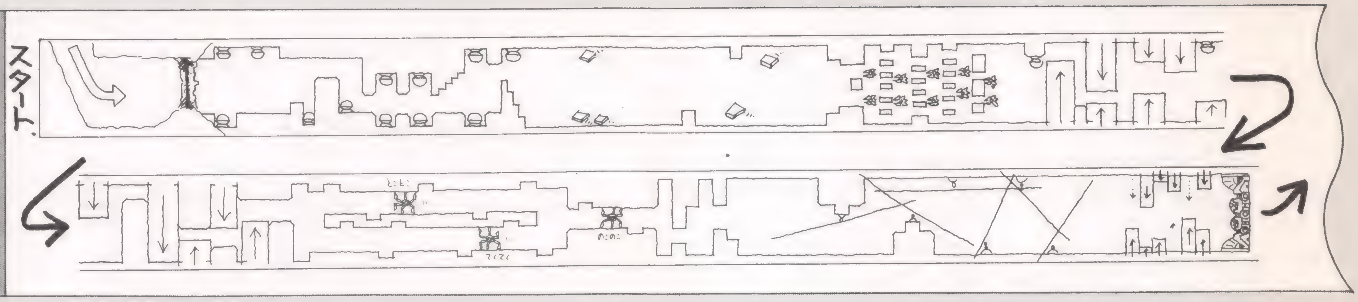
(52)㊿で書いたもう1つのパターンです。このパターンの場合、図の様に前に抜ける事が出来ないので、少しの間待ちます。

(53)素早く右下に抜けます。



一気呵成(かせい)の完全攻略!!

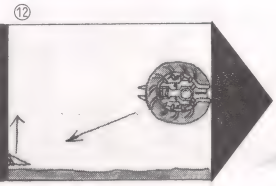
START

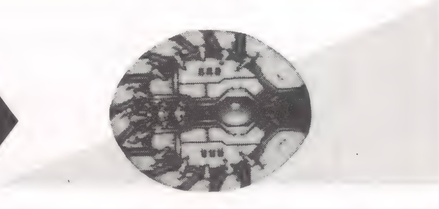


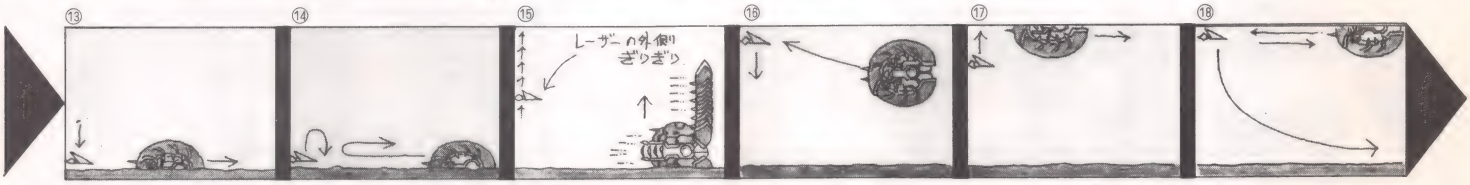
⑯その後ボスがつっ込んで来るので、早めに対応して下に逃げます。

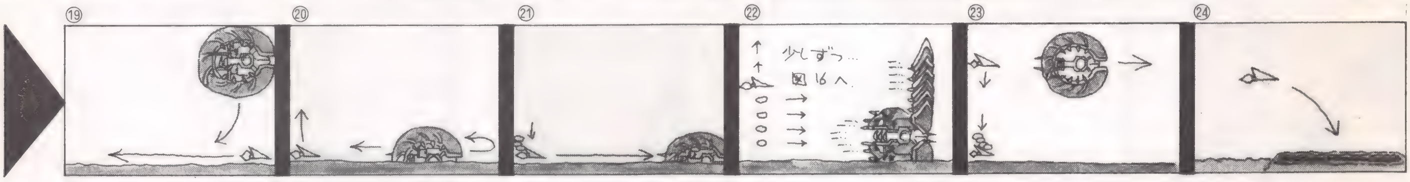
⑮で書いた腕をナナメに開くパターンの場合は、つっ込んで来る角度が急なので、ボスがつっ込んで来る前に下に逃げる位の気持ちでやること。

ボスの中のボス、
そう真のボス
なのだ。



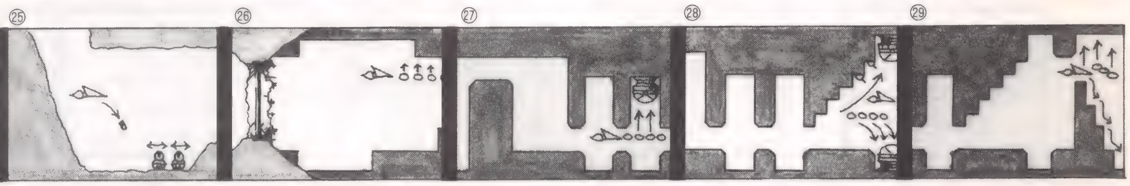




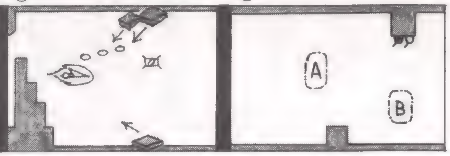


いざ要塞。

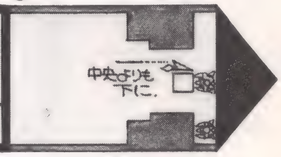
とつげきいい〜っ。

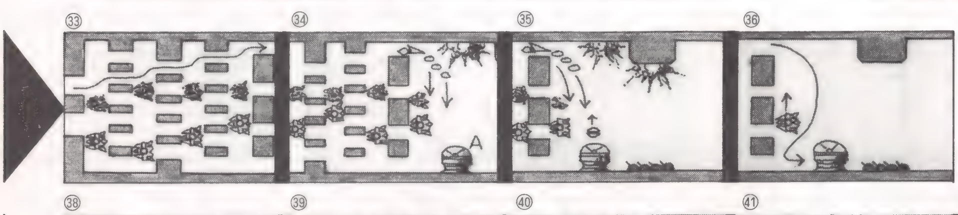


壁がはがれるう〜
地帯。
人間でいうと
ぬけ毛であろうか・・

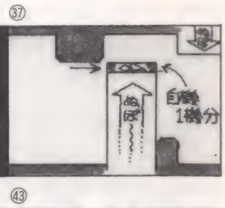


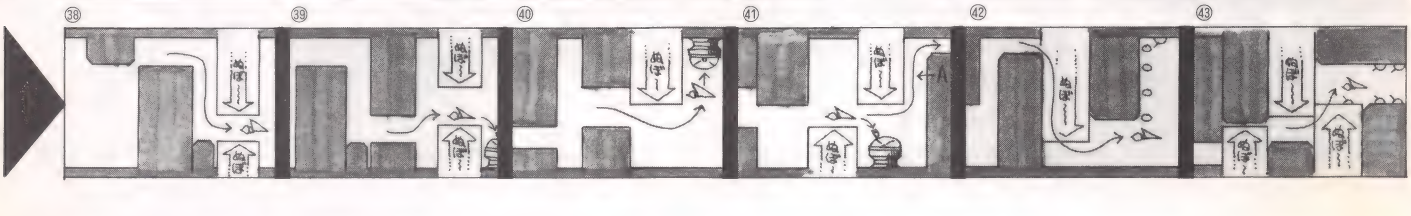
レーザー砲台地帯。
名付けてレーホー
地帯。
そうれガンホーガンホー・・
おそまつ。





壁がぼっ起して来る地帯。
名付けて「いやあねえ、
近ごろの壁はマナー
も知らないのかしら地帯」





(54)その後、画面一番後ろまでねばり、上から出て来るザブを撃ちます。

(55)画面一番上にあるレーザーが消えたら矢印の様に前に抜けます。
　その後、後ろから出て来るザブに注意すること。

(56)中ボスは上下にオプションを張り、自機の回りに少しだけオプションを固めます。
　そして表面に付いている砲台を速攻で壊して下さい。この砲台はバリアも貫通する弾を撃って来るので弾を撃たせないこと。

(57)上のくぼみが見えたらすぐに入って下さい。あと入った後はなるべく上の方にいる事。なぜかというと「カニJR」の足が地面にかなりくい込んで来るからです。

(58)「カニJR」が画面後方に行ったら急いでくぼみから出て右下へ行き、うろうろしているダッカー2、3匹を倒して、又下のくぼみに入ります。

(59)前に抜けれるチャンスがあったらすぐに抜けて下さい。
　このパターンはフリーウェイを使用している場合しか使えないので注意。

(60)バーティカル使用時のパターン。
　まずオプションを左にため、「カニJR」が下のくぼみに近付いて来たら、急いで下のくぼみに入ります。
　この時、矢印の様に動いて入って下さい。なぜかと言うと、実はAの所には隠れた砲台があり、真上に行くといきなり殺されてしまうからです。

(61)ちょうど図の様になったら前に抜けます。後ろから来るダッカーは、のばしているオプションでうまく倒して下さい。

(62)その後は「カニJR」の移動とともに前に進みます。

(63)そして又くぼみに入ります。
　この後は図(59)と同じです。

(64)ここにある肉団子？は壊せないので図の位置に入り、少しの間待ちます。

(65)(64)で少し待ったら、1つ先の肉団子の所まで行きます。そして又そこで少し待ち、肉団子に画面1番後ろまで追いつめられたら、いっ気に前に抜けて下さい。

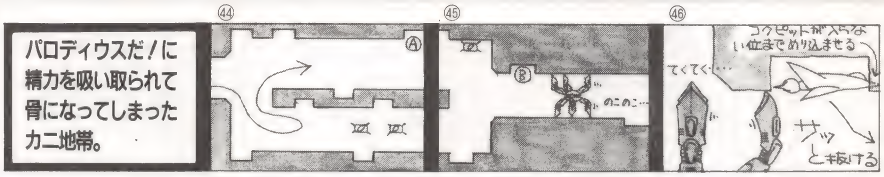
(66)1番前に抜けたら、弾を撃ってキャラクターオーバーを起こして下さい。

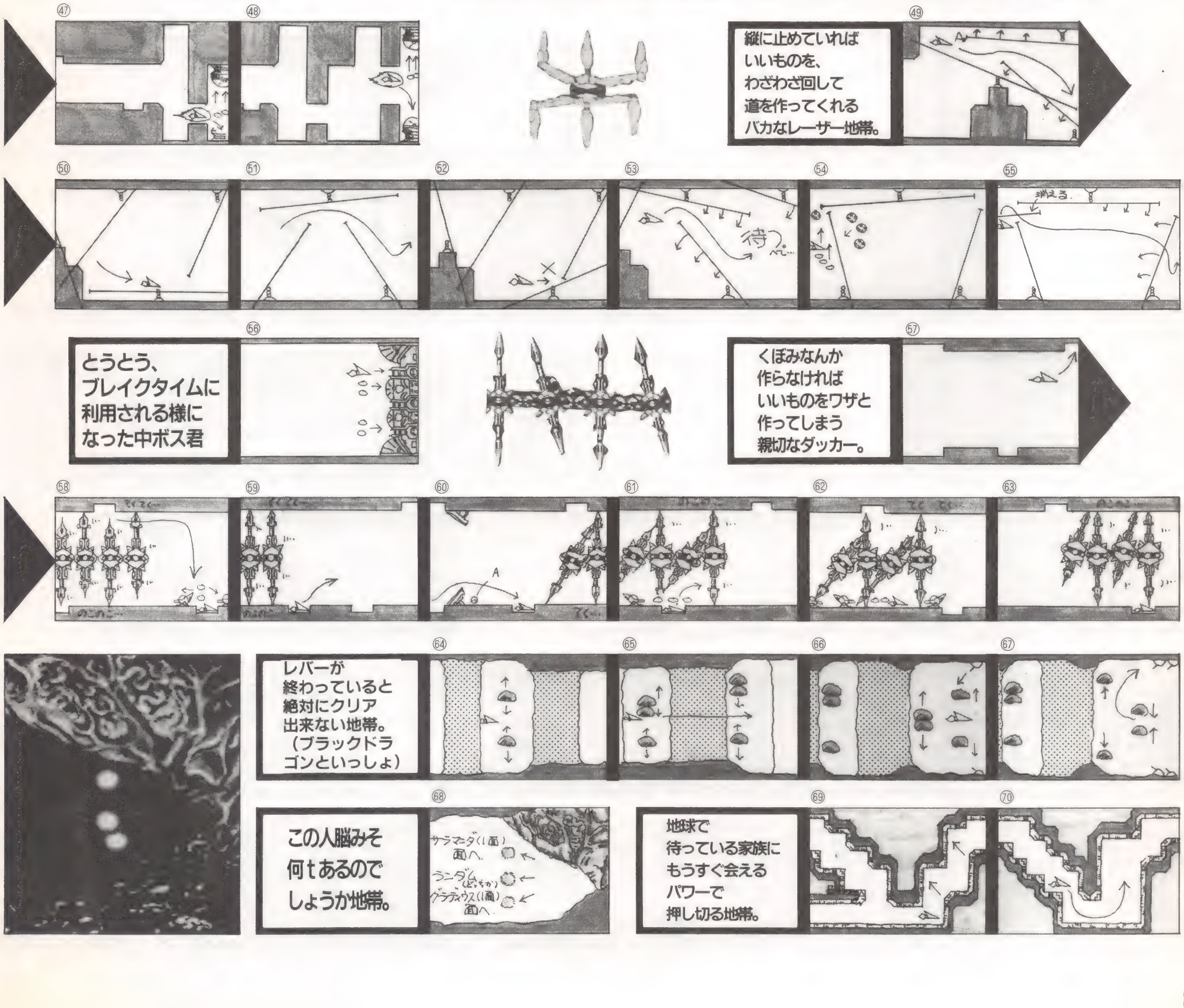
(67)上下にある肉団子が近付いて来たら矢印の様にサッと上に抜け、砲台を壊します。

(68)ボスの撃って来る弾に当たると、実は㊙面に行く事が出来ます。しかし、㊙面に行くとパワーUPが全て外されてしまうので、2周目を真面目にプレイしたい人は行かない方が良いでしょう。(でも1回位は行ってみた方が良いかもね。)
　ちなみに、2周目も装備はそのままの状態から始まります。

(69)脱出ステージは、まず上、下と分岐点を進みます。(この時はなるべく画面前方にいること。)
　その後、図の様な所がありますが、ここはレバーを左上に入れて行けば楽に抜けられます。

(70)最後の難関はここです。左下に長くレバーを入れて大きく回って抜けて下さい。
　やはり、この辺りはスピードが2速以上ないと抜けるのは無理でしょう。





ワールド2まで攻略だー!!

マーベルランド

攻略マップ付きでWorld 2はこれでOK!

はんたあ

ワールド1 ワンポイントアドバイス

ワールド1のワンポイント攻略をしていきましょう。

ワールド1・1は問題ないでしょう。分身は取り忘れない様に、7650点も取れる様になって下さい。

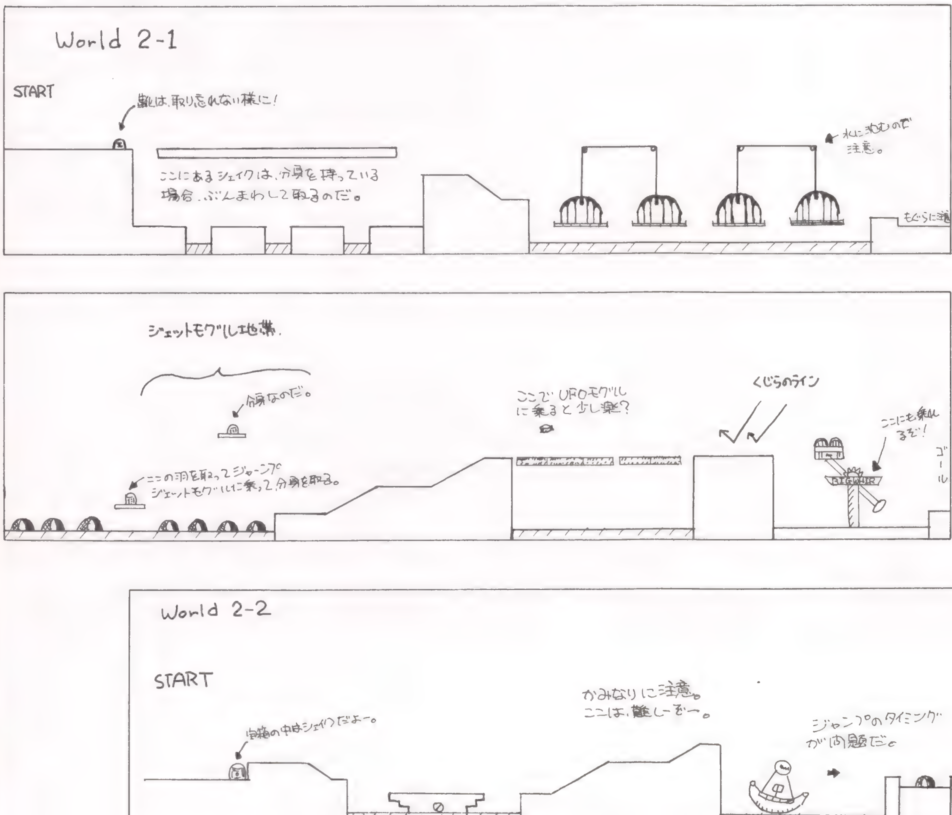
ワールド1・2は、羽を取ったら、ジャンプして通り抜けられる足場があるので知っていれば楽でしょう。

羽を持っていれば、ヘビメタモグルの上にあるアイスクリームが取れます。分身を持っていても取ることができます。

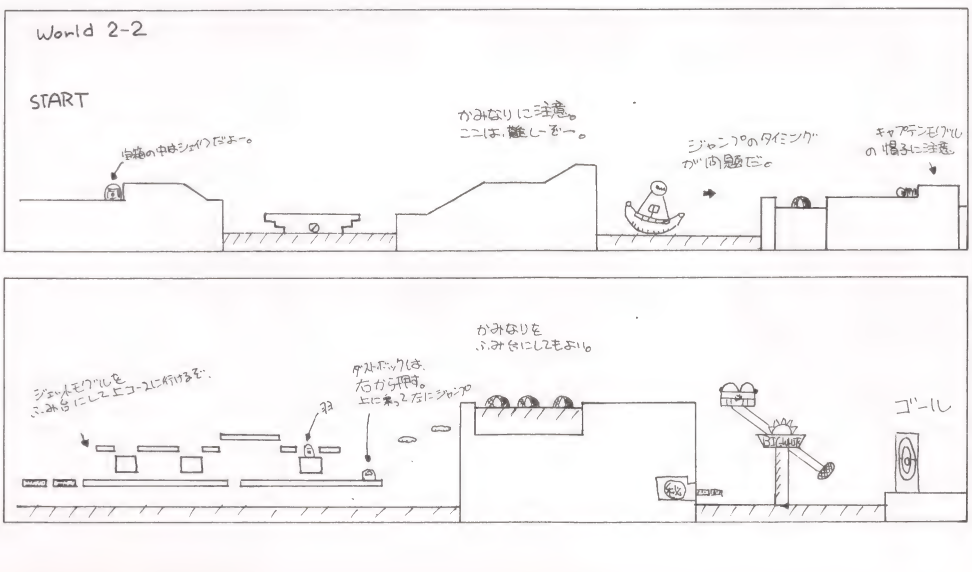
ワールド1・4は、右へレバーを入れっぱなしにしておいて、オーヘッドをふんずけると、体の方も連続でふんずけることができます。

バクダンモグルの乗っている台に乗って、左にのぼると宝箱があります。しかし時間がかかるし、メデューサヘッドがあるので行ったことのない人は行ってみるのもいいでしょう。最後の方、右にたてにアイスクリームやポテトがある所は、わざわざ右上から行かなくても、分身をふりまわして取った方がいいでしょう。

ワールド2



World 2-1



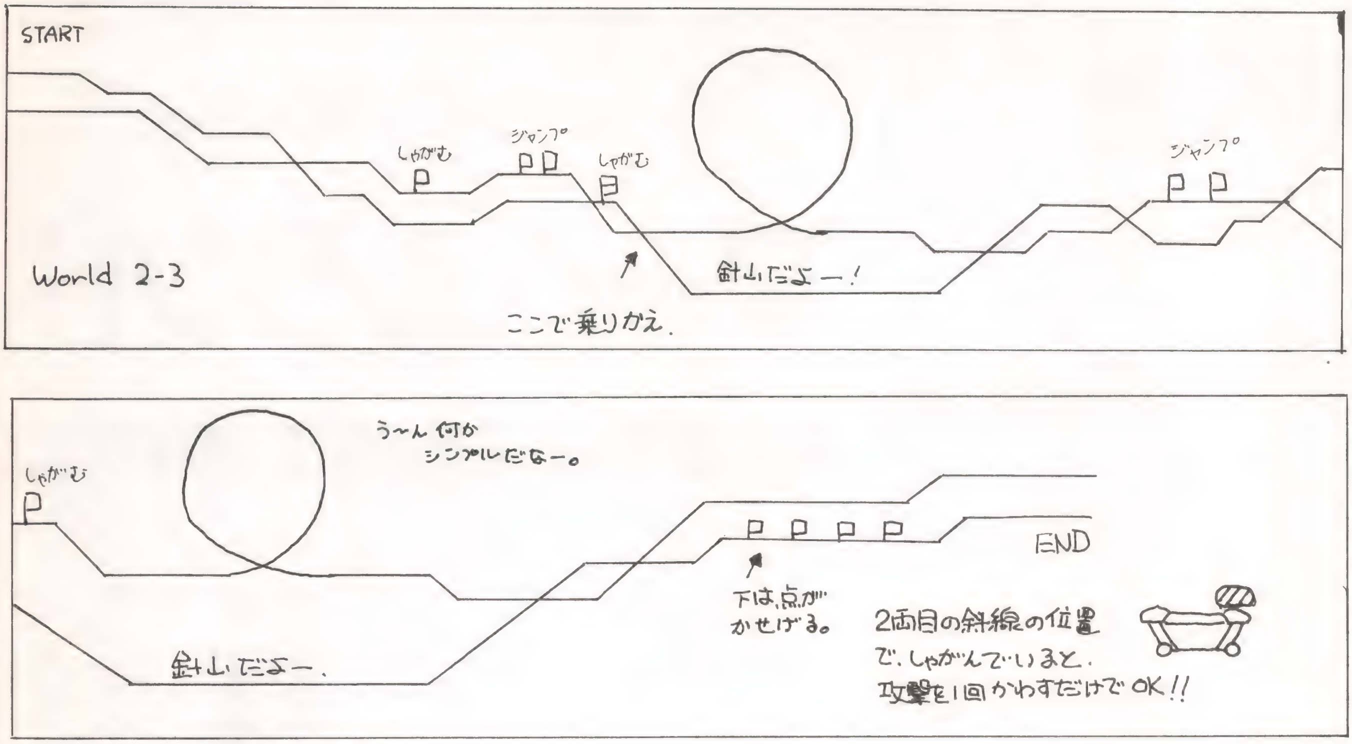
World 2-2

わざ

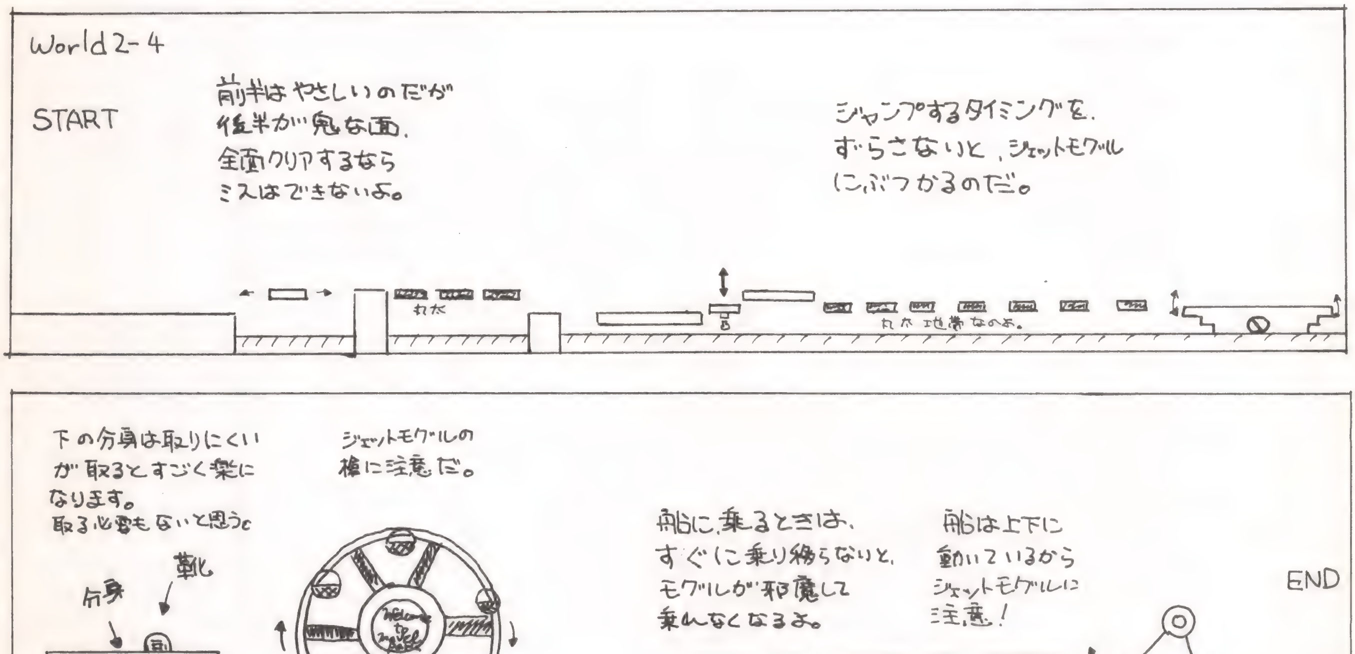
ワールド1・1で、シェイクが取れないという人、そういう時にこの技、敵に乗っかった時にジャンプボタンをもう一度押しなおすと、敵をやっつけたら、大きなジャンプをすることができます。

坂道を駆け下りると、加速するので加速した状態で、ジャンプするとロングジャンプができます。

所々に、壊せる壁があります。分身を使えば、簡単に壊すことができます。体当たりでも壊せるので体当たりすと実に爽快。気持ちいいことうけあいです。

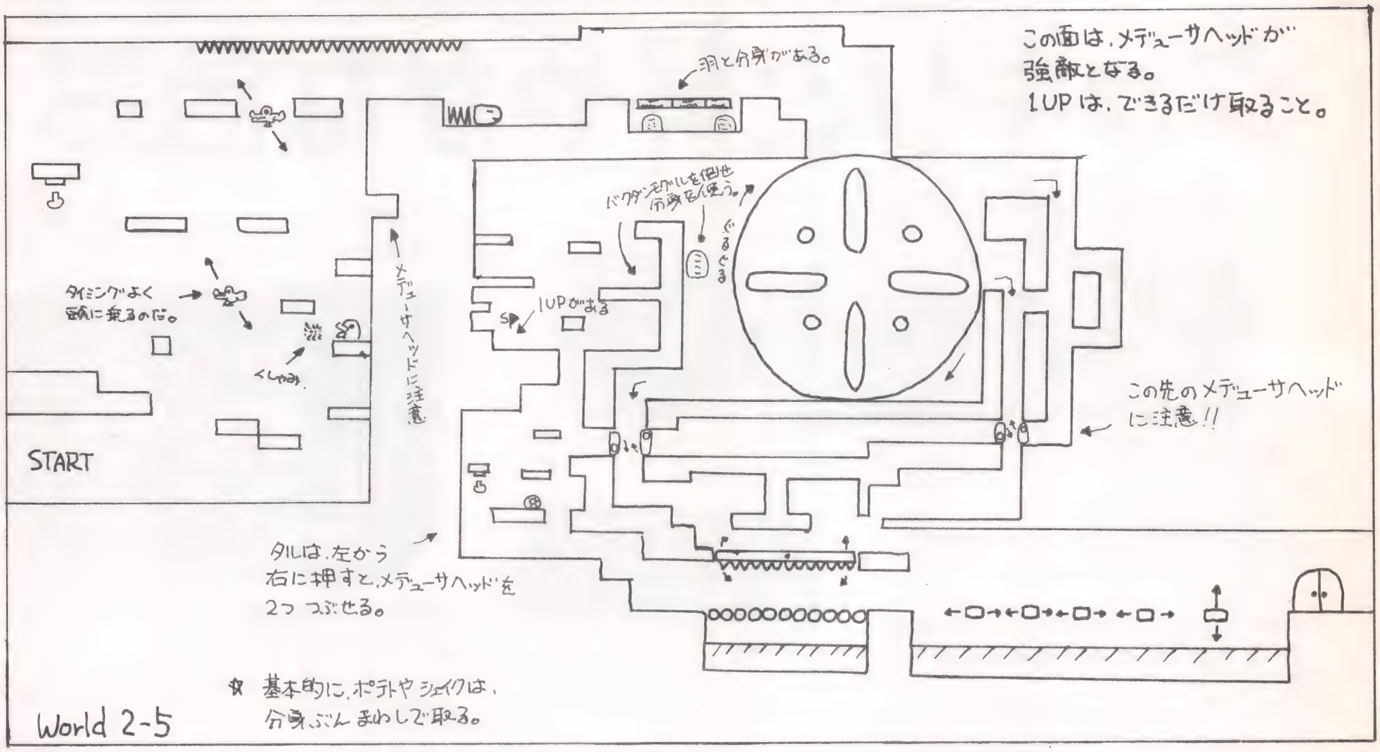


World 2-3



World 2-4

一気呵成（かせい）の完全攻略!!



World 2-5

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで

クッキリと鮮やかな色彩

超ド級! 立体空間ウルトラサラウンド!!

前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD−7 ¥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。



超小型(120×190×100mm)

型番ARV−7 ¥20,000

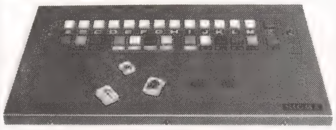
(テレビ接続用コード&S−9接続用コード付)

●別売RGB21でRGB用TVもOK。

(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にS−9TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926



大型マージャン用パネル

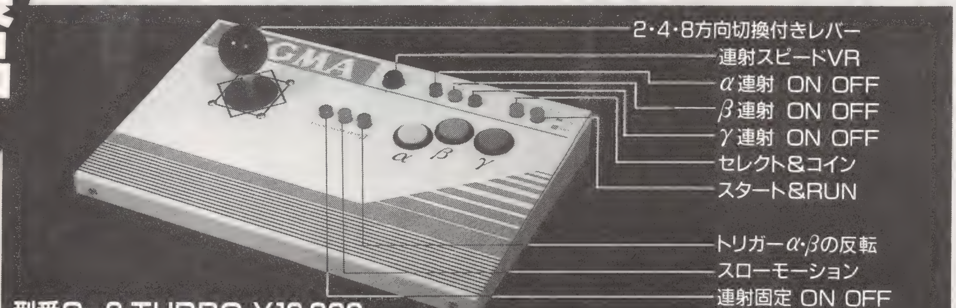
ARV−7に差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST−7 ¥9,800(350×200mm)

新製品

スーパーPRO-STICK!! S−9 TURBO

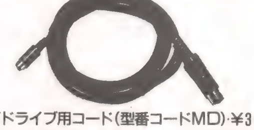
ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・Fコン対応



型番S−9 TURBO ¥10,000

(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です

S−9用　別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム
  &マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

S-9TURBOの特徴

* α、β、γの連射ON/OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売りのコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・ビデオゲームと殆どのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード
ARV−7にも使用できます。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます(こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありません。ユーザーで準備)が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL. 07948(4)0476

ゲーメスト

アイランド

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

最近、面白いお手紙が……多い!!はっきりいってこれは嬉しい!! 次はこれを読んでるアナタの番です!!! とゆーワケで春先から景気もよろしく行ってみましょうか、まずは──

今月のいっぱつ!!!

「楽しんでほしいという気持ちがうれしいんです

☆前によくアイランドでゲームセンターに対する苦情が載ってましたが、僕にもちょっと言わせて下さい。というのも、僕のよく行くゲーセンを紹介したいのですが…。

そのゲーセンはゲーメストの宇宙堂の広告でも紹介されているゴジラ屋というゲーセンです。はっきりいってここはせまいです。外見だけで見れば、そこらのゲーセンよりも劣るでしょう。しかし客へのサービス精神がすごい。

まず第一にコンパネが壊れているというコトがありません。(これって重要なコトですよね！）壊れていてもすぐに直してくれます。そしてゲーセンの暗さもありません。でも不思議と、画面が見にくくなる程明るくはないんです。

さらにほとんどのゲームが一番簡単なレベルに設定されています。クォースも残機制、ニューゲームでもおかまいなしです。(ダライアスはB設定のようですが…）でもって新製品が入るのも早く、R-TYPEⅡもいきなり5機設定…。

これらのことだけでも僕はここが気に入っているのですが、もっとすごいコトがあります。それは、たとえどんな人気ゲームもニューゲームも、麻雀と筐体モノ以外は2ゲーム＝50円という事なのです!!（テトリスベリーイージー2ゲーム50円なんて他にあるんだろーか？麻雀・筐体は1ゲーム50円）そして2階にある10円（メダル）コーナー!!「そんなものどこにでもあるわいっ!!」と言われそうですが、この店は違います。新しいゲームが多いんです。今あるモノを言いましょーか？グラディウスⅡ、達人、ドラゴンブリード、上海Ⅱ、ワールドカップetc.…前にはストライダー、大魔界村、フェリオス、天聖竜、究極タイガーなんかもありました。

店員さんの応対もよく、「クレジットが入らなかった」と言ってもいやな顔ひとつせずクレジットを入れてくれます。ほんとにゲームを楽しんでほしいという気持ちが伝わってきますネ。お客さんは会社帰りのサラリーマンや高校生が多いのですが、来る人も皆純粋にゲームを楽しんでます。悪い意味でのめりこむ事なく…。1年くらい前、暴力事件もあったそうですが、そういう人達は今後一切入店禁止!!という紙が今だ貼ってあったりします。警察だとか、どっかの教育団体だかからも支持されているようです。

ほんと安心してゲームが出来ますネ！かぎりなくゲーセンの理想に近いところだと思います。世の中にはこんなすばらしいゲーセンがある事も皆さん心のどこかで覚えておいて下さい…。

（名古屋市　いちばん星君）

★これはまさに理想のゲームセンターのひとつですね。また行ってみたくなる店、ってこんな店じゃないかな。



↑（愛知県　COG君⑬）★ゲーマーの帰る所。

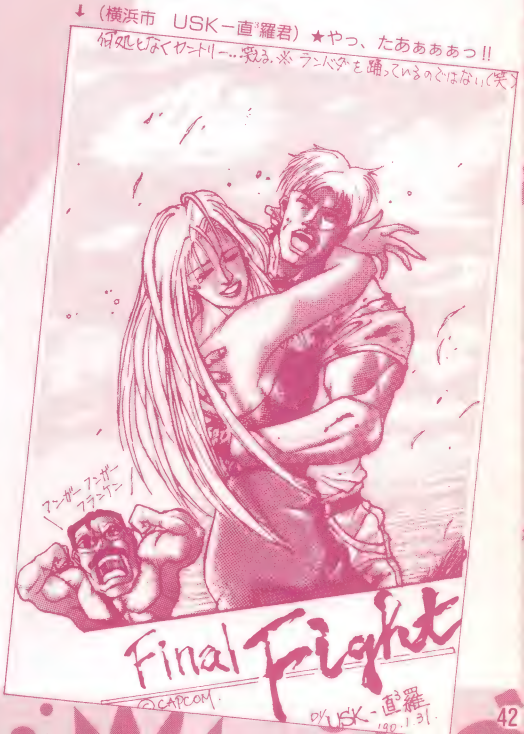
がぶりよりゲーマー人生



AOUへ行った。うおお噂どおりの熱気だ!!人の数だ!!と興奮していると、どこからともなく懐かしい音楽が…な、なんとストライダー飛竜があるではないかー!!3月号の「天空の暗殺者」を読み何回もうなづき、無性にやりたくなってもどこにもなかった飛竜がまさかここにあるとはー!!

（千葉県　ボッ・ピエロ君）

↓（横浜市　USK－直³羅君）★やっ、たあぁぁあっ!!



地獄の走り屋ゲーマー その正体はっ!?

☆うちの近くのゲーセンには、座敷わらしならぬ「体感通信わらし」が出るのです。（いきなりコワイ!）

こいつは本当に小学4年生ぐらいの男の子なのですが、もう数人の体感一発プロ（なんじゃそりゃ）がやられています。実はこの私もやられてしまいました…。

このガキンチョは（おいおい）ゲーセンの体感ゲーム、しかも通信付きのゲームの筐体の所にひそんでいて、プレイしようとする奴に突然挑戦するのです! しかも、めちゃくちゃ速い!!（特にウイニングランなんて化け物的なスピード）さらに速いだけならまだしも、高校生相手にブロックしたり、急にスピードを落として後ろにべったりとついてカーブでブレーキをふませず、相手をカベにぶつけて自分はゆうゆうと走り去るようなテクニシャン（死語）!!

私がやられたのは去年の12月、ゲームは得意だったモナコGP。「兄ちゃん、競走しようぜ」「よし」これが運のつきだった。初めのうちは余裕だったのですが、だんだん追いつめられて私は見事ガードレールとお友達になりました。うおうくやしいよん!!!

まったく、末おそろしいクソガキ（おいおい）がいたもんですね。皆さんの回りにはいませんか?こんなやつ…。

（秋田県　血の色が変わる友人をもつ男君㊟）

★うーむ、何やらものすごいモノを感じるぜっ!! ゲーセンはワイルドな男の戦場だったのだ!!（知らなかった）

驚愕!! このゲーセンは実在する!!!

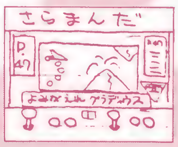
☆今だにスペースインベーダーがあのでっかい台のままある「鴨〇グランドホテル」!!

☆テクモのワールドカップが流行ってた頃、トラックボールにごはんつぶがたくさん、あまつさえシャケまでついていたお店!!

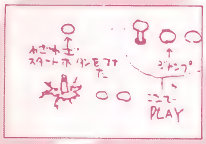
☆4方向レバーだった達人!!

☆前に入っていたバブルボブルの2方向レバーのままの為まったくプレイできないグラディウスII!!

☆サラマンダの筐体にP47が入り、その後グラIIが入ったというとんでもない台。当然ショットとミサイルが1つになった2ボタン!!



☆1Pボタンでジャンプをさせるパックランド!! しかも、レバーが壊れていて、1Pボタンのすぐ横に強引にレバーが付けてある。（だいたいレバーは使わないだろーが!!）



☆こいつは究極的におかしいっ!! ハンドルを右にきると左へ180度回転、左にきると右に180度回転、クラッシュするとぐるぐる回り出す「ルマン」の筐体に入った「恐怖・逆回転ホットチェイス」!!…一人でやってぐるぐる回ってるとすごくはずかしい。

これらのゲーセンは実在する…。

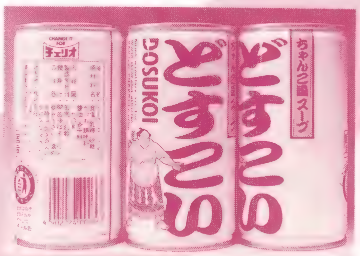
（埼玉県　TZW（LAM）めぞん鈴木君）

★実は逆回転ホットチェイスは私もやってしまった事がある。世間は狭い!!

究極の味覚ドリンク登場!!

☆何ヵ月か前の記事で、切れてるジュース特集としてJR西日本梨ジュース、ひやしあめドリンク等が載ってましたよね。私はそれを読んで、その2本は言うに及ばずサスケ、Dr.ペッパー、メッコール等まで飲んでみました。しかし、ここにそれらは〝おいしい〟と言えるぐらい切れているジュースが見つかったのです。

その名は〝どすこい〟!! ちゃんこ風スープどすこい!!



自動販売機ではHOTで販売しています。たったの190mlを飲み干した人間は、まだいません。この〝どすこい〟、大阪では恐ろしい事に普及していっていますが、東京ではまだ出回っていないかもしれません。もし、味を知りたいというグルメの方が編集部にいらっしゃったら郵送させていただきます。

たかがジュースといえども、もしこれがゲームセンター内で発売され、まちがって飲んでしまってスペースハリアー等をした日には、地獄です。（実は私だったりする。）

このような事を考えた時、ゲームセンター内における安全の為にもぜひゲーメスト誌上で今後も「切れてるジュース」「きてるジュース」をとりあげてほしいのです。どうか宜しくお願いします。

（大阪府　府立高専次期農園部部長　湯浅賢二君㊟）

★こ、これは…! 力強いデンジャラスなものを感じるぞ。とりあえず送っていただきたい。

ドトーのつっこみ これは問題だっ!!

関西人なら絶対知っているであろう、その名も『関西電気保安協会』のTVCM!! 協会?の人が2・3人ゲーセンの中に立っているんです。その周囲にテーブルゲームが置いてあって、ゲーマーが何かにとりつかれた様にプレイしています。

そして問題の場面。TV画

つっこみ三昧

目にもとまらぬ日常に指摘の矢を放て！

☞先日「小説・吉田学校」をTVで見ていたら、出演者に「リック・ジェイソン」という人がいた。これは…？

（東京都　小林達也君）



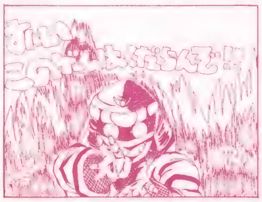
☞これは中国のハンコですが…中国人はすでにクオースを極めていた!?

（埼玉県　空金庵君）

☞「シーラカンスはまずい」とウチの高校の理科の先生、通称ゴシックは言っておりました。子供達にいーかげんな事教えちゃいかん。　（岐阜県　はろういん君）

⬅鳥山明がうまいと言っていたとぜんじ師匠が言っているぞ。

☞シャドーダンサーをやっていると

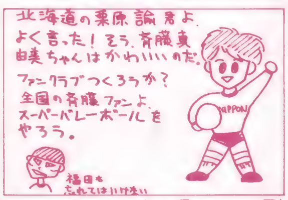


ときこえる。ゲームは私も好きなのですが…さすがSHINOBI TEAM！

（川崎市　九条院〝じぐさん元気？〞忍君）

☞3月号のグラIIIインタビューで「有機的イメージ」とありますが、水とか砂は無機物なんじゃないでしょーか？

（京都府　すえきち君）



（高知県　KM君）

☞最近のヤキイモは、高いねえー。

（神奈川県　PF21さん）

⬅なにそれ!?

☞今年はやっぱりふんどしギャグがはやると思うよ。テトリスの水色もさー下向けるとなんとなくふんどしみたいじゃん。

（千葉県　ふんどし孝太郎君）

⬅この人あぶない。

ヒューマンシリーズ 駄菓子屋ゲーセンを救え!!

❖レゲーの魂❖

●何をかくそう、私は3月号で紹介された駄菓子屋原田の近くに住んでいるのだ。それで非常に嬉しく思ったのだが、「福島県というだけでは誰もわからん!!」と思いペンをとりました。場所を書くだけではだれも来ないと思うので、原田の味のあるすばらしさを書きます。

○コーラの箱を椅子のかわりに使っている。

○冬はストーブがつくが、夏はサウナと同じである。

○店のおっちゃんは酒好きで、酔っぱらうとたまにタダでゲームをさせてくれる。

○きわめつけに昭和46年製造のカレーと焼肉のたれを売っている！（私より年をとっている）

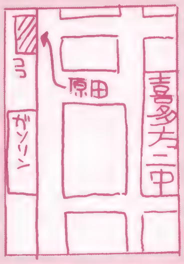
この駄菓子屋のすばらしさがわかる人、またわからない人も一度みて下さい。喜多方二中のすぐ近くです。

（福島県　HARADA愛好会名誉副会長KIM君）

★うーん人情だねえ、日本の心だねえ（人情で20年前のカレー食わされたらかなわん）いいないいないな、にんげんって



↑（兵庫県　唐雪君）★受験はどうだったかな？



いいな（私も人間だが）でんでんぐりがえってばいばいばい（アホか）

●南海本線みさき公園駅すぐのみさき公園内のゲームコーナーは（2つある）すばらしいゲーム機ばかりです。

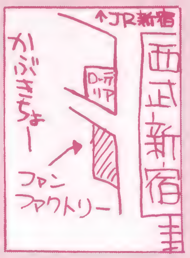
レディバグ、ギャラクシー・ウォーズ、クラッシュローラ、フリッキー、アッポー、ルナレスキュー、トランポリン、レーザーグランプリ、ニンジャウォリアーズ、海底宝さがし等々…。一度やってみる価値はあると思います。動物園や水族館もあります。イルカもいて、とっても人なつっこくてカワイイですよ。

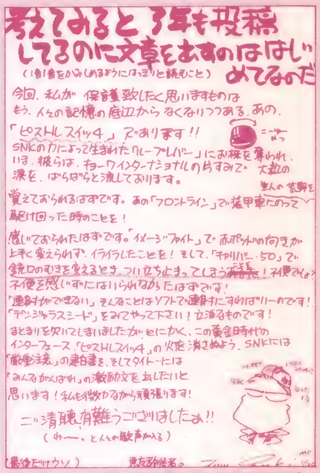
（大阪府　どらごんちゃん）

●西武新宿駅のロッテリア向かい、ファンファクトリーが目的地だ！　ゼビウス、フェアリーランドストーリー、ムーンクレスタ、スペースインベーダー、バルガス、シティコネクション、タイムパイロット'84、ペンゴ、キャプテンシルバーその他たくさんが50円、行くしかない！

（神奈川県　鈴木幸宏君）

★JR新宿東口さくらや近くのスポーツランドには、元祖レ・ゲーコーナーがあるぞ。「ごんべいのあいむそ〜り〜」が入ったとの情報アリ。





↑（神奈川県　佐々木無宇君）

★先日フロントラインやったら自分の手榴弾で死んだ。（実話）

面の真ん中ちょっと下よりによく映っている台…あっあれはアルカノイドだっ!!　そしてゲーマーがボリュームコントローラーでプレイしているのです。アルカノイドとはやってくれたなと思ったその時、ゲーム画面の中央で点滅している文字が…まさしくあれはINSERT　COIN!!

そーです、その人はデモのアルカノイドをプレイしてたんです。CM作る金があるなら1ゲームぐらいケチるな!!

（京都府　バイマン・ハガード君）

クラリオン製のベストヒットというレーザーカラオケなんですが…ゲーセンでロケしてるじゃない。曲目はWINKの愛が止まらない（だったかな？）。しかしあの感覚はすごい…。アサルトレバーでブラストオフ。ムービングしないアウトラン。赤いテスタロッサをおもちゃで隠してのアウトランのビデオ!!

忘年会や新年会で歌った人なら知ってるはず！むちゃくちゃなさけない。これは必ず見てみるべきだ!!

（兵庫県　ぷりてぃーともちゃん）

★まさに日常にひそむボケ。チェックする方も相当のものがあるなぁ…。



（東京都　吉沢純一君）★あらら…（笑）

燃えよ青春

行きつけのゲーセンにダライアスが復活。喜んでやり込んでいた矢先、店の人が「明日でおしまいなんだよねー」「はあ!?」なんと逗子市唯一にしてインベーダー以来のゲーセン「キャロル」は今月で閉店してしまうのであったー!!去年は大船ビーバーとジョイランド追浜が消えたというのに…。時代は刻々と変わりつつある。

（神奈川県　奥成洋輔君）

ナイスト狂いの小市民です

☆突然ですが、このわたくしM・Y！めはナイトストライカーにぞっこんです。思い起こす事数ヵ月前、ゲーメストでNSの記事を見て「やっぱタイトーさんはすごいなー」と感じ、うなづくばかり。

翌々月、ついに入荷。関心どころのさわぎじゃありません。多種多様の敵キャラ、ダライアス譲りの面セレクト、ズンタタMARさんのノリノリの（死語）サウンド、そして何といってもあの自機「インターグレイ」の設定！車好きでもある私は初プレイで一ペンに惚れ込んでしまいました。「このゲームこそ自分のモストフェーボリットゲームだ」

それから今まで、小遣いの3/5をNSに注ぎ込みました。郊外面のトラックやしつこい追尾ミサイル（特に海の面）に泣かされ、ほとんどザコのトンネル面ボスや都市面のヘリに暴言を吐き、そんなこんなでこのゲームを楽しんできました。

面クリアの爽快感が、まるで麻薬のように自分の体を（良い意味で）襲います。ここまでくるとほとんど中毒。CDを買い、VGMの半分を家の電子ピアノで弾けるようになり、かなり「きてる」状態です。

そして…、ついに、ついにあのNSを制しました。ラストはステージR。そう、オプションのつく都市面です。頂点に達した爽快感に明ける朝のエンディングは感涙モンです。その日はそれから寝るまでニヤニヤした顔が直りませんでした。

1つクリアできるようになり、今では全部のエンディングが脳裏に焼き付いています。エンディングBGMの「シ・メール」を聞くごとに、その爽快感に混じった感動がふつふつと盛り上がります。

普通、全面クリアしたゲームはやらないのですが、NSだけは今だに続けています。何故か？　やはり全36パターンもある面構成のおかげでしょうか。しかも全面クリアの時はいつも「ガハハハハ」（腐語）と得意満面、他人が見るとかなり「アブない」様です。

こんな自分ですが、NSが廃版になるまでずっ――っとこのゲームを続けたいと思います。タイトーに、感謝！

（三重県　M・Y！君）

★強力なファンを持つこのゲーム。見た事のないという人も、一度プレイしてみてね。まだまだ長く残しておいてほしいですね。



↑（新潟県　応援ありがと♡の利康君）★ぽ、ぽんってね…。

ダサい死に方に悩む学生15才男

☆はじめまして。初めてお便りしますが、ボクの話を聞いてやって下さい。

ボクはシューティングゲーム、とりわけグラディウスシリーズが好きなんです。で、ゲームには簡単な所と難しい所の波がありますよね。ボクは割と難しい所はすいすいと生き残り、簡単な所でサクサク死ぬのです。すると友人に「ダサい死に方っ!!」とか言われてくやしいのです。ああ……。

でも、こういう悩みを持つ人はまだ多勢いると思います。（そうかなあ……?㊟）さぁ、立ち上がれ!!『ダサイ死に方ゲーマー』反響の手紙が来ると嬉しいです。

（東京都　なさけないゲーマー・BIG　CORE　X君）

★なさけない死に方というとどーいうんだろ。教えていただけると有難い。

今月の一曲!!

元祖過去忍者伝説

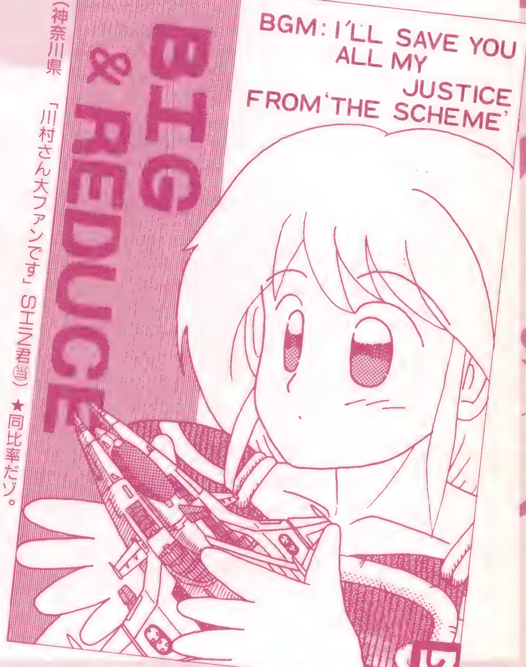
（筋肉少女帯の「元祖高木ブー伝説」のフシで）

過去忍者〜〜〜!!
俺は過去忍者だ　俺は過去忍者だ
まるで過去忍者だ　俺は過去忍者だよ
一人で描けよ　没っても泣くな
また会う日まで御機嫌よう
苔のむすまでに　描いたはずのハガキが
担当者の手で没になっていく
何もできないでアイランド見ていた俺は
まるで無力な俺は　まるでまるで
過去忍者のようじゃないか
俺は過去忍者だ　まるで過去忍者だ
俺は過去忍者だ　まるで過去忍者だよ
月末は本屋でゲーメストを買った
まっさきにアイランドをさがし

1人でため息をついたものさ
ハガキをいつまでも書き続けたかったよ
ハガキをいつまでも送り続けたかったよ
春にハガキを送り　夏にそれが載った
秋に全て没った　そして無名の冬が来たよ
過　過　過去忍者　過　過　過去忍者
過　過　過去忍者　過　過　過去忍者
過去忍者　俺が過去忍者だよ

（埼玉県　過去忍者㊋君）

★ここまで露骨に自分をアピールしてる人もめずらしいぜっ!!

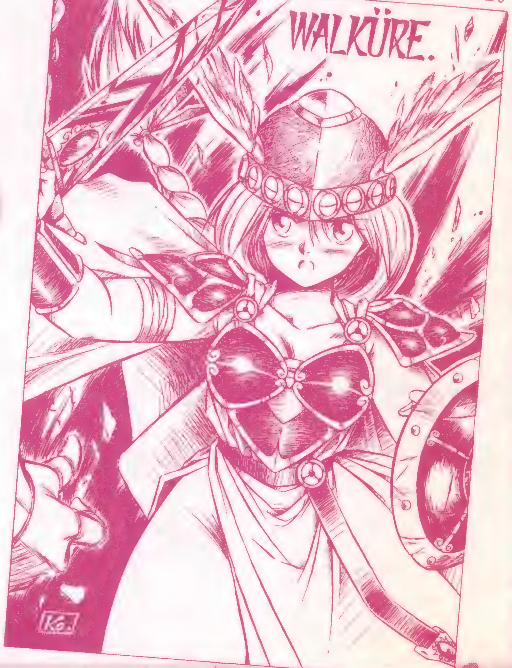


↑（神奈川県「川村さん大ファンです」SHIN君(当)）★同比率だゾ。

こちらこだわり派

ゲーメストでもグラIIIは大きくとりあげられているけど、僕の行く店では入口からずーっと奥のスミの方にグラIIIがあります。どんなに人気が出そうなゲームでも、場所が悪ければプレイされないと思うんですけど…。

（愛知県　M・O君）



↓（埼玉県 ふるさわたかひろ君）★傷の分だけ強くなれる。

メーカーの考えを聞かせて

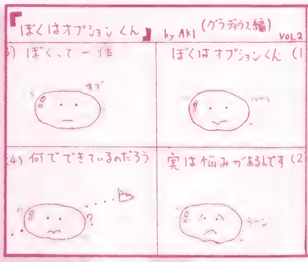
☆今回、僕もアイレムさんにご意見を聞きたくペンを取りました。「メーカーの要請により、ドラゴンブリード、Xマルチプライの攻略（特集）を組めない」との事ですが、いったいなぜなのですか？　アイレムさんの答えを誌上で聞きたいです。それも僕ら（ゲーマー）の納得できる答えを。アイレムさんにもいろいろ考えはあるでしょうが、どう考えても記事をのせない事はゲームの人気を落としていると感じられます。ドラゴンブリードもマルチプライもいいゲームで、R－TYPEやイメージファイトにもおとらないと思います。もし攻略記事が載ったなら、それを読んで「できそうだ」という気がわいてくるのを、R－TYPEやイメージファイトで経験したプレイヤーも多いかと思います。

僕はR－TYPEIIがドラゴン…やマルチプライの二の舞いになりそうで心配です。アイレムさん、どうですか？

「けちけちすんな、のせろ！」なんて暴力的な言い方はしませんが、せめて貴社の考えを僕達に教えて下さい。ゲーメストさんからもお願いして下さい。

（山梨県　FJT君）

★せっかく出たニューゲームなんだから、もう少し先までプレイしたいよね。



ゲーマーの日常（大田区　AKIRA君）

TVCMをチェックだ！

☆皆さんは御覧になったかなっ!?　カプコンに続いてTA－TOのゲームCMがTVで放映されたのだあ!!

2月16日の夜8時ぐらい、CMになったのでトイレに立とうとした俺の目にWGPの筐体が！　画面が!!映っているではないか!!　うおーこいつはすごいではないかー!!

さらにさらに〝あしたのジョー〟の画面まで!!しかし！ドジな俺は録画ができなかったのだ…。

今度はコナミやナムコのCMが見たいなーと思う俺であった。

（茨城県　玉川初紀君）

★こいつはゴイス！

ゲーセンで働くワタシですが

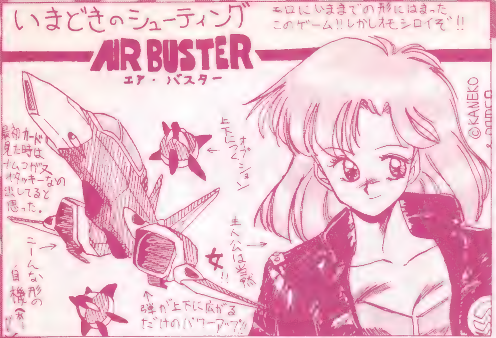
☆私はお店番の娘なのね。で、各メーカーさん！　基板買ったんだからポスターつけてよお～!!（無いんならいいけど）ゲーメストのプレゼント見ていつも泣いてんだい！

ポップが入ってんのはすごくうれしいけど、ポスターポスタ～♬ポスターが入ってるともっとうれしいな♡

そーそー、お店に来る人、置いてあるポップ欲しいんなら一言〝ほしい〟と言ってちょーだい！　急にポップがなくなってるとびっくらこくでねーのよぉ。あと、台をけっぱくんのも止めて！ウチの可愛いゲームになんてことすんのよ馬鹿（と言いたくても言えない）

（神奈川県　武藤静香さん）

★マニアになるのもかまわないけど、それなりのマナーがあると思うのだった。



←（大阪府　横山英幸君）
★デザイン、スピード感がイイ！

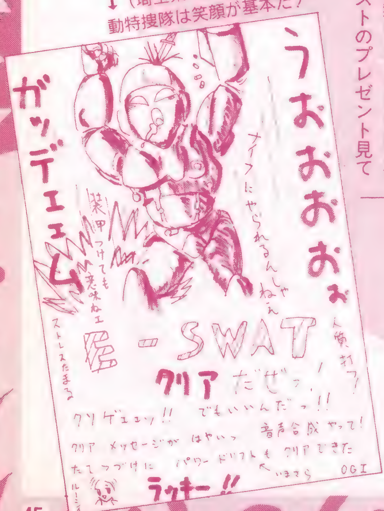


→（大阪府　菊地いかちよさん）★初投稿、はじめまして。



←（兵庫県　みさわぽこさん）
★花なくて…何の己が命かな、と。

↓（埼玉県　OGI君）★機動特捜隊は笑顔が基本だ！



大芸道

パロゲー超短編!!
今春、残念ながら涙を飲んだ皆さんに贈る、愛と感動のファンタジー巨編

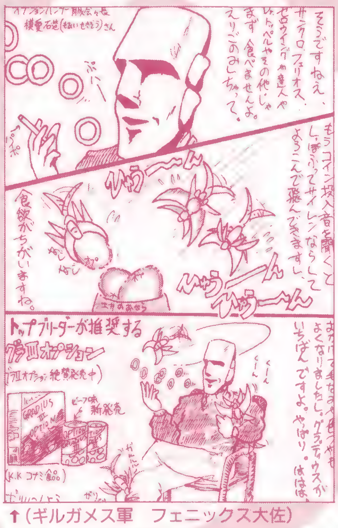
初浪（ういろう）

（…感動のエンディングと恐怖の2周目の狭間にいる東京都　石橋秀夫君）
★……シャレになっとらんわ…（タイムリーすぎる）

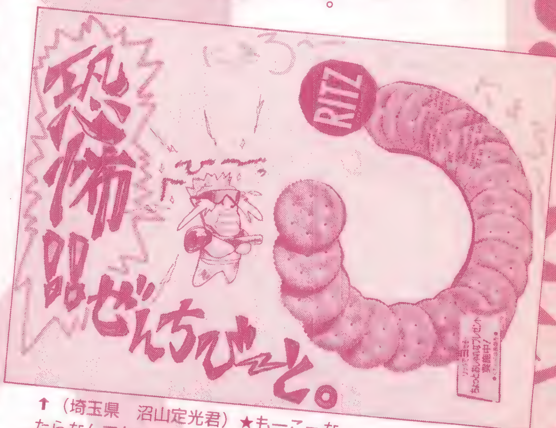


↑（東京都　五道転輪君）★CODYかわいい。

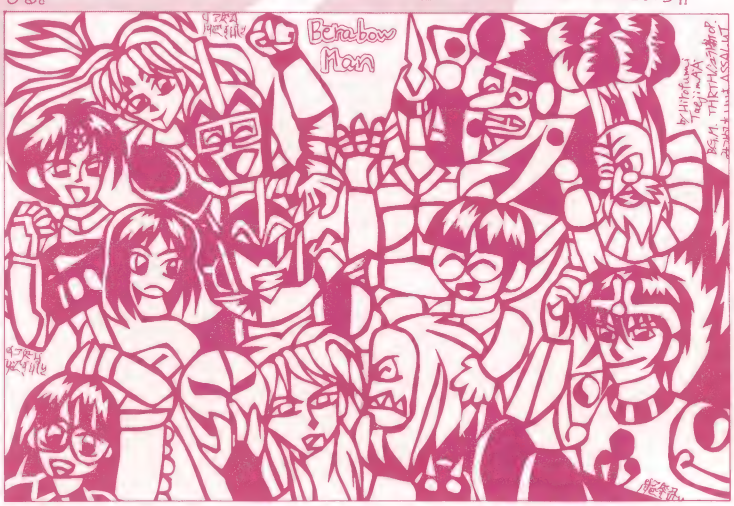
★トートツだが、このコーナーの毎月の題字を募集しようかなー、とか思うのだ。我と思わん方はとりあえず力強いのを送ってきてみてちょーだい。
〈今月の題字・BLUE蒼十郎君〉



↑（ギルガメス軍　フェニックス大佐）★モアイ氏に落ち着いた男の風格を感じる。



↑（埼玉県　沼山定光君）★もーこーなったらなんでもいーや、送ってきなさいっ!!



←（三重県　妙島浩文さん）★切り絵なのだ。モチモチの木みたい…。しかしシュラトは勘弁してくれ。

あれから1年…彼に平穏の時は来るのだろうか

市長の横顔

ジェシカを取り戻してから1年、ハガーは再び市長として活躍していた。
「いやー、今思い出すと懐かしくてたまらんなー」
ハガーはあの闘いの事を思い出していた。路上でステーキを素手で食ったり、ゴミ箱のパイナップルを皮ごと食ったり、人が噛んだガムをひろって食った日々。「し、市長!! えらいこっちゃっ!」
そこに飛び込んできたのは

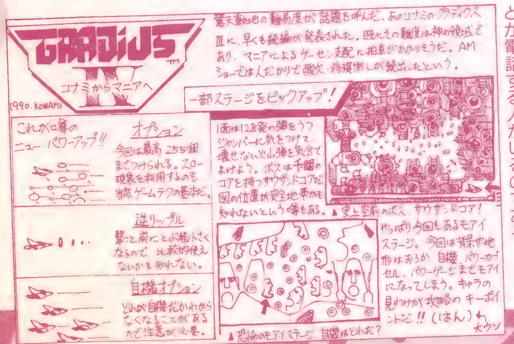
あの闘いからハガーの秘書となった関西弁の忍者、ガイであった。
「どーしたの」
「マ、マッドギアの連中が…」
なんと、まだマッドギアは存在していたのか!! ハガーは緊張のあまり机にフライングパイルドライバーをぶちかました!
「マッドギアがどーしたんだ!!」
「た、対抗馬として今度の市長選挙に立候補するんや!!」
驚きのあまりハガーは椅子にバックドロップをぶちかました!
「で、誰が出るんだ」
「そ、それが…」
「なんだ!! はっきり言え」
「5面の背景にいる犬です」
なんという事だ!! あそこで吠えていた犬がマッドギアの1員だったとは…なんというどんでん返し、これ程の見事なストーリ


↑この犬だ!

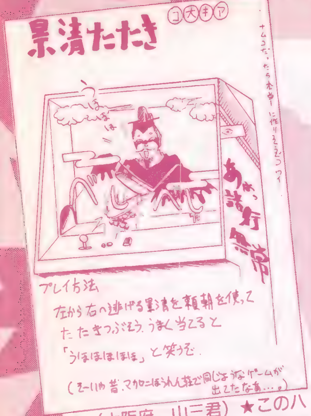
ー展開が今だかつてあっただろーか、いやない（反語）。
「ま、まあいい、犬が相手ならわしの圧倒的勝利だろう」
「え、市長知りまへんのか、おたくすげー評判悪いでっせ。街中のゴミ箱散らかすわ、バーで火ぃ出して繁華街を焼くわ、鉄工場をストップさせるわ、電話ボックスはぶちこわすわで今度の選挙は犬が圧倒的に有利でっせ!」
ハガーは硬直した。全て身に覚えがある事だった。よくよく考えてみると娘1人取り返すのに何て事をしてしまったんだろーか、このままでは……。
「ちょっと出かけてくる」

ハガーはゆっくりと上着を脱ぐと出ていった。
「またかいな…それにしても何でいつも対抗馬は選挙間近になって姿を消すんやろうなあ？」
その理由を知っているのはハガーだけだ。フライングパイルドライバーある限り市長の椅子は常に彼のものだろう。
…ところでインストカードのハガーの目ってすげーうつろだと思いません？

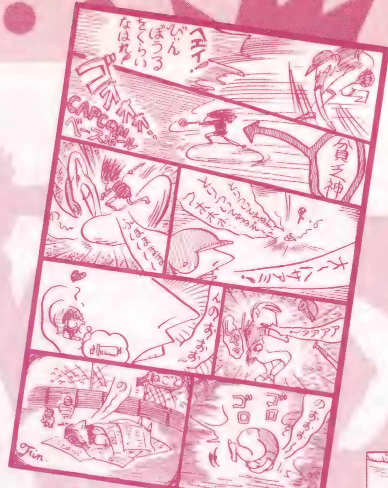




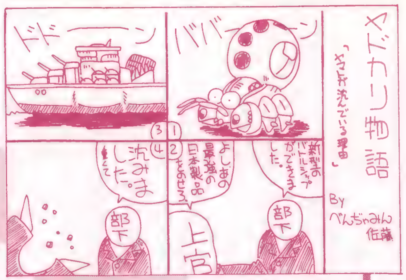
←（三重県　ぐんもーにん・はとぽぽう君（当）★こーゆーのが載ると必ずコナミ営業部に「ほんとですかっ!?」とか電話する人がいるのである。



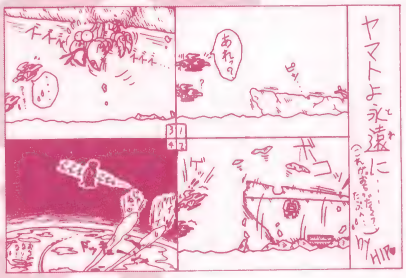
↑（大阪府　山三君）★このハガキ、羽たまご宛になってる…。



（北海道　ちょっぱあ卍君）★一体、なんというか、この…。



↑（宮城県　べんちゃみん佐藤君）★①住所も違うのに続編のような（つづく）
↓（神奈川県　HIP君）★②この2作。魂が呼びあったのかな？





↑実物



どーでもいいけどもう1枚のインストの絵はひそかにちょーいろっぽい。

話に脈絡ってものを感じないが、カプコンワールドでとんでもない目にあった。友達4人とやっていて、2面ボスでマンガ・アニメを選んだ訳。「第1問、ドラゴンボール、悟空の必殺技は?」カメハメ波に決まっとるだろーが！ ぶーっっ!!え、え、何とカメカメ波を押してしまっていた!! くそー！

「第2問、忍者ハットリ君のライバルは?」ケムマキに決まっとるだろーが!! ぶぅぅぅっっ!! え、は、何いっ!! まちがえてマキマキを押してしまったぁっ!!

「第3問、一休さんのガールフレンドは?」さよちゃんに決まっとろーが!! ぶうううううぅぅぅっっっっ!! 何だぁ!? うおおおっ!!ちよちゃんを押してしまったあ〜〜〜っっ!!

そして自分の目の前にはゲームオーバーの文字が。

「…お前、車とかに乗ったら事故りまくりそーだな」

うそみたいだけど本当の話、うううう自らの注意の無さにイヤ気のさした日でありました。

（大阪府　中村雅信君㊜）

★不幸というより不注意なアナタ。それにしても市長は近年まれなヒットキャラ!?

（愛知県　逆三細ミソ君）★ハンギングネックブリーカーといえば、赤くなったアンドレ。



◆PCエンジン版発売記念

あなたのうああ〜〜景清度チェック!!

❶男のくせに化粧をしている。
❷肩の関節がない。
❸どんなお化けもこわくない。
❹鳥居を見ると通りたくなる。
❺婆さんの言う事はよく聞く。
❻閻魔大王やお釈迦様に会った事がある。
❼花をつむと愛を感じる。
❽女に触られると殺したくなる。
❾西日本を歩いて旅行した事がある。
❿死ぬことに、なんとなく、なれを感じている。

0の人＝「ありがたや」常人ですね。
1〜4＝「かたはらいたいわ」髪の色を注意された事があるのでわ？
5〜9＝「気を付けなされ」もしや、前世は…。
10の人＝「なさけなや…」腐臭がするぞって言われませんか？

（宮城県　源　景清君）

★そんな奴は、おらん!!（ムーの読者なら…）

スーパーリアルフィクション！

2/27

平成2年2月27日、その日は昨晩からの激しい雪が降り続いていた。午前十時丁度、白く化粧した幕張メッセへ軍靴下の赤い粛正が音を立てて近付いていた。

幕張メッセ…日本屈指を誇るこの国際見本市会場では、AOU1990アミューズメント・エキスポが華やかに行われていた。会場は盛況を呈し、行事も滞り無く運んでいた午前11時15分、突如鳴り響いた銃火音で空気は硬直した。遅れて悲鳴が聞こえた。消音器（サイレンサー）は付いていなかった。次の瞬間、群衆をすり抜ける様に機動歩兵が突入し、鮮やかに会場を制圧した。

「この幕張メッセは既に我が部隊の管理下にある！ 無駄な動乱は避けさせていただく!!」

指令官らしき者のこの声が聞こえた時、すでに死を覚悟した者もいたという。

数分を待たずして兵卒の1人が堅い表情で駆けてきた。

「報告します！ 面白くないのに難易度だけ高く、ク○ゲームと判断されるゲームを発見いたしました！」

「よし！撃て！」

当然と言うがごとく指令官は言い放った。

「ま、待って下さい」

開発会社の係員が制止に入る。しかし、その声に対する返事はなかった。

「問答無用！尊芸倒奸、天誅!!」

銃口が一斉に火を吹き、後に残ったのはもはや原形を留めない基板と薬莢だけだった。

この惨劇もまだ事件の終了を意味するものではなかった。

「報告します！帝都のゲームメーカー各本社、占拠に成功しました！」

「大阪に向かった特務小隊、在阪各社占拠完了!!」

指令官の口元が僅かに緩んだ。

「よし！ 各社の開発部員および重役に新製品をハーデストランクにしてプレイしていただけ！ ノーミスクリアするまで生かして社から出すな！」

「む、酷（むご）い…」

制圧された群衆の中から思わず声が漏れた。

「維新！ 我々の目的は、迷走するゲーム業界を憂いての平成維新である！ 急激な難易度の上昇により辛苦を嘗めさせられているプレイヤーの現状を理解していただくのだ！」

指令官の言葉に係員の1人が反論した。

「ば、バカな。ゲーム業界は今、最盛期にあるのだぞ！ そんな事があるものか」

「権門下に驕（おご）れども、芸を憂う誠なし！ 財閥富に誇れども、社稷を思う心なし!!」

こう言い返した司令官の瞳に陶酔の境が映っている事は、誰の目にも明らかであった。

現在、平成2年2月27日午後12時3分、外はまだ雪の止まぬ冬の昼下がりであった。

（愛知県　はまきた原人君）

★この小説は冗談（フィクション）であり、実在するゲームメーカー、ゲーム、イベント、個人等とは一切関係がありません…と言っておこう。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

●18インチ美品テーブル筐体+基板グラディウス電源付+消磁器を送料込みで5万円で売ります。全て整備済の完動品です。Wハガキで。（〒932 富山県小矢部市西町4−49 吉野元章）

●18インチ筐体を希望価格で売ります。PC、FC、MDのソフトをおまけします。（〒747 山口県防府市西浦3147 田中竜嗣）

●KーCーコントロールBOXⒶを9千円以上で。送料はそちら持ち。高額の方には何かあげます。また、ファンタシースターを3千円前後で譲って下さい。（〒407 山梨県富士吉田市竜ケ丘1−12−29 宮下富雄）



●筐体のためのマニュアル作りました。初心者にもわかるように、詳しく書いたつもりです。各種配線図なども付いています。購入希望の方は500円分の小為替と250円分の切手を同封で、テーブル用かアップライト用かも明記の上。また、14インチ筐体+ギャラクシアンを1万2千円で、筐体+ファミコンRGB基板を2万5千円で売ります。（〒856 長崎県大村市武部町257−6 家田いさみ方、各係迄）

●メガドライブにS大戦略、Sハングオン等ソフト8本+RFユニットをつけて3万円送込で。エアガンをおまけします。キョーワBOXⒶとの交換も可。まずはW葉書で。（〒044 北海道虻田郡倶知安町北4東7 見沢貴行）

●ゲーメストNo.4〜35を安価で売ります。一部書込みあり。（〒864−01 熊本県荒尾市井川口1208−8 本田直樹）

●ゲーメストNo.7〜27安価で譲ります。希望価格を書いて往復ハガキで。（〒033 青森県三沢市松園町1丁目13−14 小山治）

●セガMKIII+アスキースティック+アフターバーナー、ファンタシースター等ソフト6本を5千円で売ります。（〒572 大阪府寝屋川市東香里園町10−7 水野勲）

●PCエンジン+5人用タップ+連射パッド+天の声2+ソフト4本を1万6千円前後で。高額優先、送料こちら持ち。W葉書にTELを書いて。（〒436−03 静岡県掛川市倉真2881 児玉正敏）

●ソニーMSX2FBーF1+ディスク+ロムソフト約10本+ディスクソフト約50本+マウス+ジョイパッドを5万円で。早い者勝ち。値下げ・バラ売り可。キョーワのⓒタイプ又はPCエンジン+CDロム+ソフトとの交換も可。60円切手同封の上連絡を。（〒986 宮城県石巻市向陽町3−28−10 石橋渉）

●シグマAVー7+G7ターボ+コード+基板アッポー+ビデオ端子用コードを1万8千円以上送料込で売ります。Wハガキで連絡下さい。（〒630−02 奈良県生駒市西松ケ丘23−49 荒木仁）

●ゲームボーイ+充電式アダプター+サガ、ドラキュラ等ソフト21本を3万円位で。それ以上の人にはダラIIのCDをおまけします。W〒で。（〒239 神奈川県横須賀市野比773 川口能将）

買います

●ナムコのシステムI・II、セガシステム16Bその他各社マザーボード、ロストワールドなど各社基板を買います。希望価格を書いて葉書で。（〒612 京都市伏見区加賀屋町731ノーブルハイツ21号 山田達志）

●筐体orコントロールBOXの完動品を譲って下さい!!また、グラディウス（電源付）、バラデューク等の基板、MDのソフトも買います。希望価格を書いてWハガキで。（〒020 岩手県紫波郡都南村三本柳23−75−12 橋雄一郎）

●19インチ200ラインのアナログ21ピンRGBモニター（ビデオ端子、ステレオスピーカー付）を4万円前後で。まずはW葉書で連絡下さい。（〒189 東京都東村山市秋津町2−33−39 守谷天彦）

●ストリートファイターのアップライト筐体または基板を譲って下さい。価格応談。送料持ちます。（〒800−02 福岡県北九州市小倉南区下貫2−10−38 菊池建次）

●ゲーメスト創刊号〜No.26を適価で譲って下さい。なるべくまとめて、送料こちら持ち。まずW葉書で連絡を。（〒064 北海道札幌市中央区南19条西6丁目2−1−814 山口卓也）

●メガドライブ+ソフト箱説付きを譲って下さい。メガアダプター付きなら嬉しいです。安く売ってくれた方、ハガキを送ってくれた方には5人までGMのCD差し上げます。Wハガキで！（〒349−11 埼玉県栗橋町佐間1694 岡嶋進）

●ゲーメストNo.1、3〜8を1冊400円前後で。また、基板ガントレットIIとディフェンダー（化石!!）を、高く買いますのでお願いします。（〒332 埼玉県川口市東領家4−9−6 遠藤繁）



交換・その他

●KーCⒶorⓒまたはアクセスーツインまたはSVGー8標準タイプをメガドライブ+ソフト6本と交換して下さい。または安価で譲って下さい。価格を書いてW葉書で連絡を。（〒285−25 千葉県旭市鎌数5146香取住宅38号 佐藤英樹）

●私のLYNX+ソフト3本+MSX2FDD付き+ソフト2本+ACアダプター+1万円を、あなたのPCエンジンCDロム+できればソフトと交換して下さい。送料こちら持ち。（〒885 宮崎県都城市一万城町28−12 植村誠）

あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

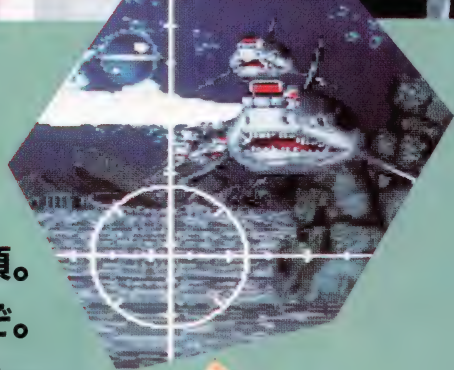
★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださああああい。



春だ！メッセだ！ニューゲーム

AOUショー特集





春はなにやらウキウキ気分の今日この頃。
ニューゲームもモリ、モリッと出てきたぞ。
はるばる出かけた千葉は幕張、AOUショー。
感じる、感じる、ゲーマー心にピリピリきてる。
期待の新作、話題作。ほらほらウワサの超大作。
隅から隅までズイ、ズズ〜イと大紹介!!





異彩を放つパロディウスだ！に大注目!!

ゲームの王道を行く コミカルゲーム パロディウスだ!





⬆なんといっても、2面最大の見せ場はここ。あの腰使いが、写真ではわからないのが残念。ちゃんと「グラII」のカニのBGM（?）までかかるとゆー、念の入れよう。（見てる方がはずかしくなる、とゆー声もあったが）

「パロディウス」ではない。「パロディウスだ！」なのである。

横スクロールシューティングの草分けでもあり、代表選手級である「グラディウス」。

このバリバリのシューティングから一気に「伝説からお笑いへ」なのだから、この笑撃は並みではない。

そもそも、コミカル・シューティング自体、あまりなかったんですね、ね。まだまだ未開拓の分野かもしれないね。

さて「パロディウスだ！」のゲーム内容の特徴は、ゲームスタート時に、パワーアップ形態を選べる事だ。（4通り）

オプションまで個性豊かだ!!

これだけなら、「グラII」と変わらない。が、「パロディウスだ！」の場合は付加的要素がある。

なんと自機・オプションのデザインまで、それぞれ違うのである。「ビックバイパー」「タコ」「ツインビー」「ペン太郎」（ペンギン）がそのユニークなラインナップだ!!

なお、各自機によって、オプションの性質が異なる。「ビックバイパー」「タコ」が、いわゆるグラディウス・オプション。「ツインビー」「ペン太郎」がツインビー・オプションだ。

少し余談になるけど「ビックバイパー」のデザインって、シリーズによって微妙に違うの気付いてました？

元祖「グラディウス」を標準とします。「グラII」は少し太め、といった感じ。「グラIII」は逆にスマートでよろしかったりします。

「パロディウスだ！」の場合は、コミカルさを出す為に、かなり丸っこいスタイルになっていますね。

どの「ビックバイパー」が好みかも、マニアの格好の話題だったりしますよね。（ウソ度50%）

ゲーム内容もGOOD!

「パロディウスだ！」では、基本的なパワーアップ形式は襲踏されているものの、新たなパワーアップもあり、単な



ネコ、なのである。「人面犬」ならぬ、「猫面船」なのである。弾を撃ち込むと、「ニャーニャー」鳴いて、思わず、さらに撃ち込みたくなってしまうのだニャ〜。

わせぬ怒濤のような敵の攻撃は一見の価値ありですゾ。（笑い死にに注意！）

とにかく、このゲームに関しては、100の誌上レビューより、実際のプレイが1番。

マニア以外にも、広く一般に楽しまれる事、間違いなしといったところ。

首を長くして待つ価値大。

ちなみにパソコンのX68と言えば「グラディウス」。こ

戦争ものシューティングは健在



➡アイレムのタテシューティング、エアーデュエル。絵がきれい。



➡自機のショット方向が自由に変えられるUPLのTSG―1。



➡ビスコの阿修羅ブラスター。2人同時のタテシューティングだ。

シューティングはパロディウス以外もいろいろな機種が出ていました。これから紹介する機種は戦争ものタテスクロールシューティングがほとんどです。

アイレムからはエアーデュエルが出展されていました。あいかわらずメタリックなグラフィックがとても美しいタテスクロールシューティングです。

自機がステージごとに2つの中から選べ、誘爆ボムが使えます。しかし、アイレムにしては特徴のない普通のゲームと感じました。

UPLからはTSG―1という、自機がすごく大きい横スクロールシューティングが出ていました。攻撃方法は2通りあり、アイデアは変わっていますが、グラフィック等まだ未完成といった感じです。

セイブ開発の雷電はテクモのブースに出展されていました。

2人同時のとっつき易いシューティングで、ショーのアンケートではかなり上位に上がってきていました。

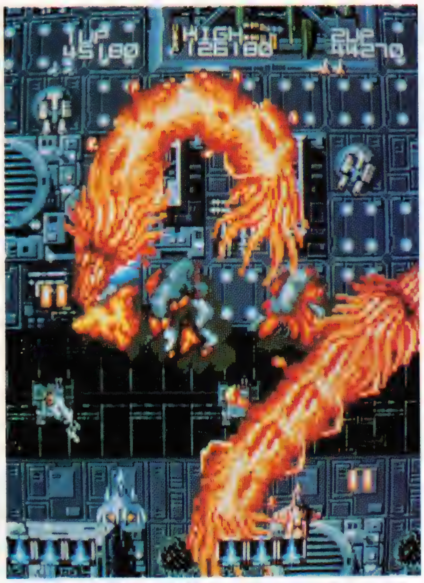
他にはビスコから阿修羅ブラスター、カプコンの戦場の狼II、1941、デコの空牙が出展されていました。

パワーアップ形態が気持ちイイゾ

トライゴン

©コナミ

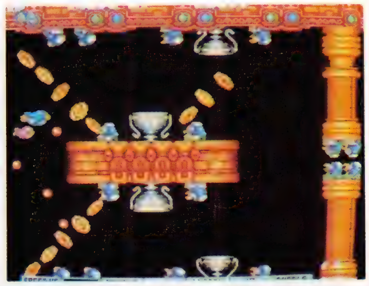




⬆これが伝家の宝刀、ドラゴン・レーザーだ。敵に対し、自動追尾していくすぐれ物だ。効果絶大。



別に「グラIII」のプチモアイがタコに化けたのではない。自機が無敵状態になると、巨大化するのであーる。しかし巨体ダコとは…。



うううむ。これはペングイン仕様ですな。やられると、腹を出して横たわる姿がとても痛々しく良かったりするんだな。うふふふふふ。



うううううむ。コナミブースは、もっとも人だかりの多いブースの1つだったんだな。「パロ〜」をプレイする為には長蛇の列に並ばねば。

るパロゲーとしてではなく、1つのゲームとしてのゲーム性も高められています。

とかく、〃パロディ〃というものは、元ネタがわかっていないと、まったくおもしろくなかったりするものです。

しかし「パロディウスだ!」に限っては、パロゲーであると同時に完成度の高いコミカルゲームでもあるのです。

なんといっても、有無を言れのキャラ・敵配置改造の「改造・グラディウス」が結構出まわっているのだけど、それらを思い出したのは私だけでしょーか。

それと初期ハイスコアが「57300」ではなく「76500」なのも、パクリの1つなんでしょーか?

(一応グラディウス・1千万プレイヤーのGOD)

おなじみのドラゴンも登場? 痛快シューティング

各メーカーのカラーというものがあると思う。

最近のコナミの場合は今回の「エイリアンズ」に代表されるグログロといった物。

又は、「サンダークロス」などのメタリックな物。

「クライムファイターズ」みたいな昔ながらのキャラクターゲームも健存ですね。

さて、そんなメタリックなコナミが大好きな人間にたまらないのが、この「トライゴン」だ。

グラフィックの質感・美しさはもちろん◎。

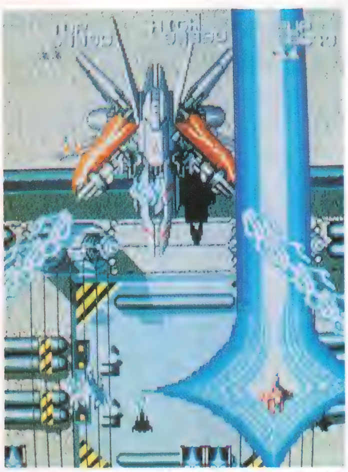
おまけに、バリバリのシューティングときてるんだからうれしいじゃありませんか、お父さん。

こちとら江戸っ子。(ウソ度100%)軟弱ゲームなんか、やってられねェぜ。べらんめェ。(ウソ度90%)

やっぱ、シューティングはバリバリのガシガシのゴリゴリのゲシゲシなのに限るぜ。

なんて言ってる内にページがないぜ。ちちちちちち。

(でも住民票は東京GOD)



⬆これはライトニング・ソードだ。見ての通りの強烈な物で、大抵の敵弾も防いでくれる。ただ、時間が少ないのが難点か?

フィルムの中からはい出た恐怖

エイリアンズ

©コナミ



やりこむ度に味の出る実力派は出ていたか？



⬆足を踏み入れてはならない場所が、目の前にある…。ギーガーが創った宇宙をキャメロンがふくらませ、コナミがそのセンスで料理をした。今、エイリアンズは自らの力で増殖をはじめる…。

地球からはるか離れた外宇宙。そこで我々は、見慣れたぬいぐるみのモンスター達とはかけ離れた、正に悪夢そのものの異星人(エイリアン)と出会う事になった…。

映画「エイリアン」、「エイリアン2」は何といっても H. R. ギーガーデザインのエイリアンが圧倒的な存在感を放ちまくっていたけれど、そのエイリアンズ(エイリアン2の原題名である)をコナミがゲーム化してしまったのだ。グラIIやスーパー魂斗羅でギーガーエイリアンを出しまくっていたコナミだけに、果たしてあの世界をどこまで表現してくれているか気にかかる所である。では、早速紹介といってみよう。



⬆そこには静けさがあった。狂気と血糊の河を越え、半ば予期すらしていた恐怖が部屋中にうごめいている…。巨大な腹から卵を生み出す女王エイリアン、宝石の様に卵をはこぶエイリアン達……

あなたの悲鳴は戦争なのだ

今回の舞台は「エイリアン2」の惑星アチェロンである。ゲームを始める前にとりあえずエイリアン1&2をビデオで復習しておいた方がいいぞ。

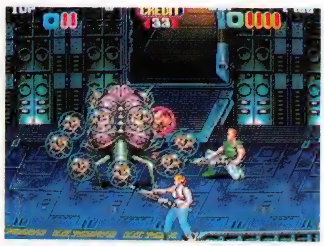
撃って撃って撃ちまくるのだ

ゲーム内容は、魂斗羅の横スクロール面と考えてもらえばいい。ただし攻撃は左右しかできず、ジャンプのかわりにBボタンでしゃがみ撃ちができる。上下移動はハシゴを使う。

キャラクターはリプリー女史と映画でかっちょよかったヒックス伍長。2人とも、映画でバスケスやらドレイクが腰だめでドガドガ撃ちまくっていたド迫力のスマートガンを使ってエイリアンをバリバリぶち殺しながら進んでいく。強いのだ。

3WAY、ミサイル等のパワーアップアイテムも出る。(パワーダウン?するのもあるので注意) ボムを取れば、ABボタンを押すと前方にグレネードランチャーを発射できる。ライフ回復も出るぞ。

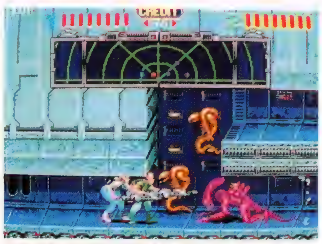
ボスでは、画面奥を向いて3D風になる場面もある。



⬆常識は通用しない。心は必死にその存在をこばむが、そいつは頑として生きていた。飢えと殺意にその足を早めてくる。

101匹エイリアン大行進なのだ

とにかくもうALIENS(複数形)というだけあってエイリアンが出る出る！ 映画には出ないオリジナルデザインのエイリアンもガンガン



⬆曲がりくねったダクト…センサーの音と自分の鼓動が響く。やつらがやってくる…そして、気付いた時にはすべてがおわる。

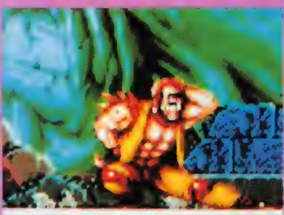
春だ! メッセだ! ニューゲーム
AOUショー特集

出てくるのだ。
あと、天井の低い通気孔でレーダーを頼りの戦いとか、エレベーターの屋根にガンガン飛びおりてくるエイリアンとか、映画っぽい展開が続出。
基本的に、SF映画やアクション映画ってゲーム的アイデアの宝庫なんだよね。実際いろんなゲームで映画やマンガのパクリ（おっと）が出てきてるし。
エイリアンズの場合原作物だから、いかに世界を再現しつつゲームならではの面白さを出すかにスタッフも苦労したと思う。なにしろ映画は面白かったからねぇ!!
ま、ともあれこのゲーム、基本は単純なシューティングアクションなので、気軽にチャレンジしてみては？

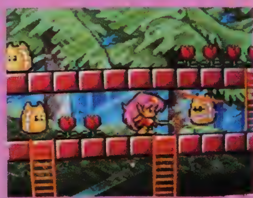
キミの感性にマッチするのは‥



SNKが大きくブースを取って新システム「NEO-GEO」を紹介していたのだ。展示ソフトの6本のうち「マジシャンロード」と「NAM1975」の2本がアクション。豊富な色数と超リアルなサウンド、縮少機能と業務用そのもののハイレベルなハードに多くのオペレーターやプレイヤーが興味を引かれていたようだ。
タイトーのカダッシュは町人のセリフが超多いアーケードRPG。内容はキャラが選べてレベルアップするラスタン。ジャレコのロッドランドはキャラがかわいくて内容もわかりやすい。
個人的に気に入ってしまったのがデコのクルードバスター。今までのデコに見られなかった陽気なハチャメチャさとコクがたまらない。電柱やら車やら見境いなしにひっこぬいて武器にできるのがいい。脳天気な主人公達もイカスぞ。
プレイのコツとしては、つかみ投げやとびげりだけでなく転がりキック&逃げやパンチ等相手に合わせた攻撃をしてみる事かな？
すべてのボスや敵がひっこぬけるのがやたら気持ちいい。でも、そればっかねらってるとダメージをくらうのだ。（栗）



⬆⬅個性のカタマリ、クルードバスター。うっしゃあっっ〃もえるぞ〃





⬇⬅超ほのぼのりーなキャラ、ロッドランド。自分はほとんど1頭身!?



⬆スーパーリアル戦争アクション、NAM1975。人物のアニメーションがちょーコッてる。



⬆マジシャンロード。和洋折衷の魔法使いとなってグラウド大佐モドキをたおすのだ。

全米ヒット中!! スーパー亀忍者
T.M.N.T.



©コナミ

本名は、ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ。アメリカでアニメが大人気。スポンサーのコナミが作ったゲームは超!! ゴージャス大人気という代物。
主人公達は、ハチマキ（覆面？）をしめた人間体型のカメ。街の正義を守る謎のヒーロー達なのだが、彼らのファンであるレポーターのおねーさんがさらわれたとあって気合爆発で助けに行くのだ。

4人同時プレイの超乱戦ゲーム。コナミセンス爆発だ!!



⬆マッドサイエンティストに図体のでかい手下。秘密兵器。夜の都会をかけぬける覆面のヒーロー達。息もつかせぬアクションに、美女の悲鳴。この上何が必要か？

ゲームはクライムファイターズっぽい。ただ、4匹それぞれが違う武器（棒、ヌンチャク等）を持っていて、攻撃方法がぜんぜん違うのだ。ジャンプも豪快で気持ちいいぞ。
色んな演出やグラフィックはクライムよりパワーアップしてるし、メカとかのセンスもアメリカ的でとにかくやってて楽しいのだ。こんなゲーム、外国だけじゃもったいない!と思ったら、日本でも発売するかも？ との事。
今回のショーでは、アクションゲームはほとんどが2P同時プレイタイプ。みんなでワイワイやってくのはもちろん楽しいけど、ゲーセンにいつも行く人間としてはじっくりやりこんでだんだん進んでいくゲームが常に1台は欲しいんだよね。
個人的には、新しいシステムや操作系、センスの物も出してきてほしい。待ってます。



➡スーパー亀忍者は女性の味方？黄色い服がレポーターのお姉さん。



⬆メジャータイトル。まさにそのタイトルの通りのゴルフシミュレーションゲームである。今までのゴルフゲームの要素をそのままに、新しくイベントを入れ、楽しくなった。

本格的ゴルフゲームの登場だー!!

メジャータイトル

© 1990 IREM CORPORATION



今回のアイレムは、いつものように、シューティングファンでいっぱいの状態でなく、ゴルフファンでいっぱいという、ちょっと変わった感じになっていました。

さて、そのゴルフゲームに触れることにしますが、ゲーム名は、「メジャータイトル」。まさにその名のとおりビッグタイトルを争うゲーム内容になっていて、優れたグラフィックに、わかりやすい操作方法でプレイできる。またドラコンや、ニアピンなどのイベントを楽しめたり、4人同時でプレイできたり、プレイヤーとしてはこれほどいいものはないくらいです。

プレイ方法に触れると、まずプレイモードの選択から。2PのみOKのものと、4PまでOKのマッアを争い、2ホールを基本にプレイします。

ストロークプレイでは、普通にプレイをしていき、アルバトロスや、イーグル、バーディでプレイできるホールを増やしていきます。

このゲームでの売りのポイントとして、パワーゲージをMAXにして打つと1Wで260Y飛ぶところを、ミラクルショットで300Yも可能なくらい飛ばせるという賭けの要素があります。

操作系に触れてクラブ選択、ディレクション、スタンスの調整、パワーの増減の調整をする。

Aボタンでは、ショットをする。このタイミングは、画面左のショットスピンゲージで合わせる。中心より上で緑地の所では、よく球が転がり、低い打球で、その上のオレンジはミスショットになる。

中心の下の緑地では、バックスピンで高い打球になり、更に下だとミスショットになる。

Bボタンでは、モードセレクトをする。ボタンを押すごとに、クラブ、ディレクション、スタンス、パワー、ギブアップの順に切り換わります。

このゲームの売りはプレイ途中でイベントがあること。



⬆さあ、第1打である。1番ホールは、436Yのパー4である。私なら、第1打を中央より先にあるバンカー手前へ打つ。風は追い風10mである。飛ばしすぎにも注意しよう。


⬆ON THE GREEN／　さてパターで打つことになる。グリーンの状態は真上から見たもので判断する。では。

わあああーっ！た、たろすけがいっぱい！

球界道中記

©㈱ナムコ

なんといっても、選手全部（相手もこっちも！）たろすけばっかりなのにビックリしました。それもただのたろすけでなく、その地方にあった服装のたろすけだらけなのです。

ゲーム内容に触れると、名前は変わりましたが、基本的の上級化（システムⅠからシステムⅡへ）とパワーアップしています。



⬆➡と、とにかくたろすけだらけなのである。相手もこっちもたろすけ。いったい世界はどうなってしまうのかって感じ。すごいや！

らなかったのが、球種別に体力表示されていて、球種別に体力が減っていきます。当然

には、ワールドスタジアムの流れで、それを更に試合の進行や、選手の個性、システム

特に変わった点は、今まで投手の体力は、どの球を投げていても、表示がないので、どの程度減っているかがわか

投手によって変化球のあるないがあるのですが、それも表示されているので選びやすく、やりやすくなっています。

チ、ストロークプレイを選べる。
マッチプレイでは、1ホールずつのスコ

みよう。レバー1本に、A、Bボタンの2つ。
レバーでは、打つ方向を調整するのと、画面下にある、

プレイしてて感じたことは、1打を打つのに時間がかかの に、ちょっとタイムが短かったこと。

ニトロ攻撃でアタック！抜けー！

ラフレーサー

©セガ





⬅コース全体が見わたせるのがポイント。1位のマシンがどこにいるかもよくわかるし、自分の位置もわかりやすくていい。視点が遠くなってマシンとかが小さくなるところをシステム24のハードの力で補っている。

このゲームは、やはりニトロ攻撃で敵車をぶち抜くのが快感。





⬆⬅雪のステージである。すべりやすいので、こまめにハンドルを動かさないとダメって感じ。ニトロもおっかない。

久々のシステム24シリーズということで、グラフィックはもとより、内容の良さもチェックというわけで、セガブースへ行ってみました。

マザーボードシステム24シリーズ第6弾「ラフレーサー」第一印象として、名前は忘れたけど、スクラップ寸前の車にぶつかりながら生き残るカーレースを思い出しました。

このゲームは、ホットロッドでおなじみ（ジャンボ尾崎でも）のくるくるまわすコントロール系と、ボタンが2つ。アクセルと、ニトロボタン。

ビジュアルは、コース全体を、斜め上から見おろす形になっていて、マシンか、色々なものが小さくなってしまうところを、システム24の力をうまく使い、小さくてもよくわかるように工夫されています。

ゲーム内容は、過去に似たゲームがあったりするので、いきなりやって困りはてることもなくできます。

さて、このゲームのポイントですが、今までのカーレースものでは、だいたいにおいて、自車が弱く、ぶつかると大幅に減速してしまうのが当り前でしたが、ラフレーサーでは、ニトロ攻撃によって逆にタックルし、敵車をどけてしまうという面白いところがあります。久々にコミカルなカーレースものです。

操作系は、クルクルまわす小さいハンドルとニトロ攻撃ボタンと、アクセルボタンである。いや〜とっても熱い走りができそう。

スポーツその他に出展されたもの

まずはセガより。

もう発売になっている「M・V・P」内容的には、今までのセガのベースボールものと変わらないが、オールスターゲームができたりと工夫が見られる。

次にタイトー。

「あしたのジョー」であるが原作ありのものなので、読んだことのある人なら、プレイヤーの性格で楽しめるはず。初めて目にする人には、絵でびっくり、戦法でびっくりもするからまた楽しい。

次にSNKの3つ。

システムはMVS。

1つ目は、ベースボールスターズプロフェッショナル。舞台がメジャーリーグの野球もの。

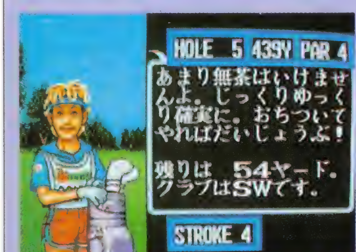
2つ目は、トッププレイヤーズゴルフ。キャディのお姉さんのアドバイスつき。3つ目は、ライディングヒーロー。



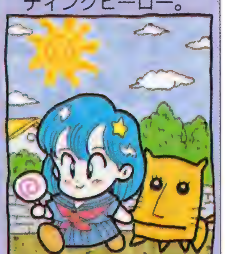
⬆SNKのMVSシステムの「ベースタプロ」ファインプレイのモードが面白い！ズッザッ！



⬆え〜くやしいぬ！ちょっとグリーンを（少しかな）オーバーしちまったい。



⬆ホラホラ、ちゃんとキャディのお姉さんのアドバイスを聞かにゃーいかんぞ！



テトリス開発者の
新たなる挑戦！

ハットリス
HATRIS

©ビデオシステム



帽子を重ねるパズルゲームだ!!



⬆これがハットリスのゲーム画面。左側は帽子をかぶる人が女性なのでかなり先のレベル。帽子のかぶせ方もきちんとU字型になっているのでかなりうまい。



⬆タイトル画面です。左から2人目はいかにもメキシカン。かぶっている帽子はソンブレロ。右から3番目の人は王様風。しかし、盾とつえがアンバランス。右から2人目はシルクハット。手品師か？

あのテトリスの開発者、アレクセイ・バジリノフ氏の作ったゲーム。その名もハットリスといいます。

操作は4方向レバーと1ボタンです。(実際には上方向は使わない。テトリスと同じ)ゲームシステムはテトリスと似てますが、落下してくるものがブロックではなく帽子になっています。タイトルはここからきています。(帽子のHATとテトリスのRISでHATRIS)

帽子は横に2つ並んだ状態で落下してきて、ボタンを押すと帽子の位置が左右逆に変わります。そして、画面下にいるおじさん（後に女の人やロボットに変わる。ロボットに帽子をかぶせるのもどうかと思うのだが…）にかぶせます。帽子の上にはどの種類の帽子でも重ねられますが、それでは帽子は消えてくれません。帽子を消すには同じ種類の帽子を5個連続して重ねることによって消えてくれます。このことをSETと言います（テトリスに当たるライン）。

こうしてSETをどんどん繰り返すのですが、どうしても2個同時に出てくれば邪魔な帽子も出てきます。こういう時は、帽子の代わりに出現する炎をぶつければ消えてくれます。（ただし1個だけ）

ある一定数SETすると、画面右上にある『SALE』の文字が完成します。すると、ゲームの進行が止まり帽子をセレクトする画面が出てきます。これは、帽子を売るということでおじさんのかぶっている帽子を1種類全部消せることができるのです。そして、帽子をかぶる人が変わりレベルが上がります。

重ねた帽子の高さが赤いラインの引いているポイントまで達したらゲームオーバーになります。

2個の帽子を独立させろ!!

いくらテトリスを作った人のゲームとはいえテトリスの攻略法は使えないというもの。ちゃんとハットリス専用の攻め方というものがあります。

まず基本テクとして、2つの帽子を独立させることが必要になってきます。これは、1つの帽子を重ねたあとはもう1つの帽子が動かせるので連続して重ねる時には絶対に必要不可欠なテクになるのです。特に高さの違うシルクハットや青いヘルヘットのペアなどはやりやすいと思います。

そして、全体的な積み方のコツとしてU字型にしていくといったことが上げられます。帽子をかぶるおじさんは6人いて、それを何も考えずに普通に積んでしまうと中央の部分が盛り上がってしまい左右両はじが谷になってしまい左右のおじさんがほとんど無意味になってしまいます。こうならないように外側を常に高くするように積んでいくことが必要になってきます。先ほどの2つの帽子を独立させる基本テクを利用すると、外側に1つの帽子をかぶせたあとでもう1つの帽子をかぶせてから内側のどこかに置けることになります。逆のパターンだと1つの帽子をかぶせる時に、置ける場所が狭くなりハマッていく訳です。

ただし、外側の帽子を消した時に少し低くなってしまうので注意が必要になります。

また、各帽子の性質につい

頭脳をフル回転させれば気分爽快

今回はパズルゲームが4機種・クイズゲームが2機種出展されていました。パズルゲームのコラムス・ハットリスは別に紹介してあるのでパスして他のゲームを紹介しましょう。(バルダーダッシュは前号に紹介あり)

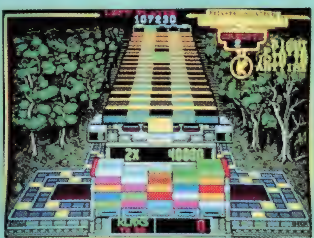
アタリから新鮮なパズルゲームが届きました。その名も〝クラックス〟。

クラックスとは〝タイルを消す〟という意味の造語です。ルールは「パドルで色の付いたタイルを取り、下の箱へ落とし、タテやヨコ、ナナメの列を作る」これだけです。

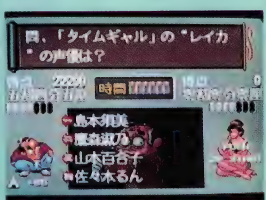
カプコンのハテナ?の大冒険は前作のカプコンワールドのパートIIです。チャンスカードというアイテムみたいなものが加わったのが特長。

同じタイトーのクイズゲームは苦胃頭捕物帳。解答率が表示されるのが新しいところです。

全体を見ると、パズルゲームは似ているルールのものが多くなり、クイズゲームは面が長いといった印象を受けました。(Z→A)



⬆で、これがビッグXです。ビッグバツなどと読まないように。なにもこのように2色だけでなくとも4色でもできるのですよ。



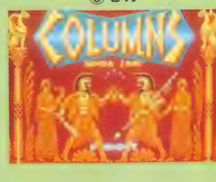
⬆タイトーの苦胃頭捕物帳。不正解の時に正解が表示されないのはちょっとつらい。(覚えにくくなる)



⬆カプコンのハテナ?の大冒険。問題ジャンルにはゲームや車など新たに加わった。方言は難しい。

ゴージャス!!宝石そろえパズル
コラムス

©セガ



連続消しとアイテムによる一発逆転が魅力のパズルゲームだ

ブロクシードに続くセガのパズルゲームは「コラムス」といいます。コラムスは、AOUショーで参考出展だった「ドロップス」の名前が変わったものです。

操作は4方向レバー1ボタンです。レバーでブロックを動かすのはテトリスと同じ感覚です。

さて、何がテトリスと違うのかというと、ブロックが縦3キャラ分になっています。(テトリスの赤ブロックから正方形1個取ってしまった感じ。)そのブロックの中には様々な色の宝石が入っています。そこでボタンを押すとブロックが回転するのではなく、ブロックの中にある宝石の位置が変化するのです。ブロックは縦3キャラ分で回転はまったくしません。

ブロックの中の宝石を回転させてどうするのかというと、同色の宝石を縦・横・斜めどれかに3つ以上並べればいいのです。3つ以上並べると並べた宝石が消えてその上にある宝石が下に落ちます。

こうして、ひたすら宝石を消していきブロックを上に積まないようにしていきます。上まで積み上がってしまうとテトリスと同じくゲームオーバーになってしまいます。

またアイテムのようなもので「魔法石」というものがあります。このブロックは、落とした場所にある宝石(1種類)を全部消してしまうパワーがあります。まさに一発逆転のアイテムです。

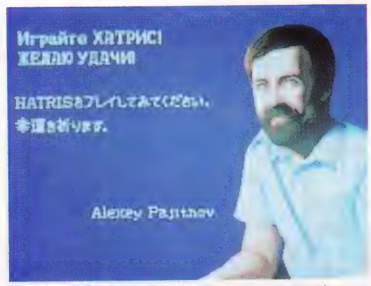
消したあとに再び消える連続消しが魅力のパズルゲームに挑戦してみて下さい。(Z→A)



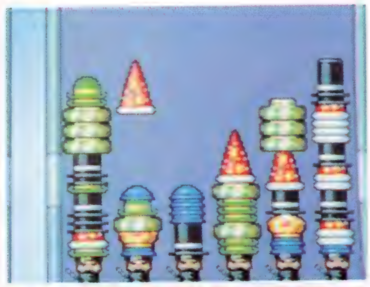
⬆連鎖反応でハイスコア!!というように連続消しは点が高い。赤い宝石を下にして左側に1ブロック移動させれば…。頭の中で考えてみては？



⬆ゲーム中には「魔法石」というブロックがたまに出現する。1種類の宝石が全て消えるおいしさだ。



⬆本誌初公開!! っていうほどじゃないが、この人がアレクセイ＝パジリノフさんです。ちなみに、ロシア文字はまったく読めません。



⬆この状態はまあ普通の状態ですね。このあととんがり帽子を右側へ移動させる。帽子をかぶっている人は忍者。時代考証がぁ…。



⬆この状態はほとんど末期状態。谷がいくつもありロクに積めない状態である。こうなったらゲームオーバーを待つのみ。

ても覚えておく必要があります。青いヘルメットや緑のキャップはそんなに高くないのですが、シルクハットやとんがり帽は高くなってしまうので確実に消さないといけません。さらに、王冠などは重なるというよりは積み上がるといった感じだし、炎でも消せなくなってます。

実際には、とんがり帽子・王冠などはレベルが上がらないと出てきません。しかし、レベルが上がるということはそれだけ落下速度が速くなっているということなので充分注意しなくてはなりません。王冠は確実に消さないと「SALE」でしか消せなくなりますので要注意キャラになってます。(Z→A)

マルチボールの魅力が堪能できる

ザ ファントム オブ ジ オペラ

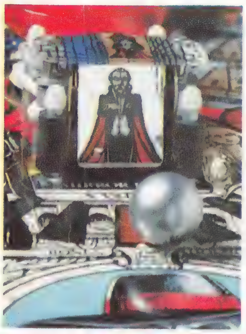
©データイースト



➡ザ・ファントム・オブ・ジ・オペラ。フィールドとバックグラス、どちらも見事な絵でふんいきをもり上げてくれる。



⬆これがロックホール。ふたを上げるには上の音付ターゲットにボールを当てる。



⬆中央にある落とし穴。入ったボールは右の方にある穴から出る。

カラーピンボールコーナー 2つの期待作に注目!!

あの〝オペラ座の怪人〟として日本でも有名なミュージカルにもなったテーマを、ピンボールにしたものです。

マンデーナイト、ロボコップと、このところ版権ものが続くデコピンボールですが、今後この線で行くのでしょうか?

さて、オペラ座の怪人ですが、はっきり言っておもしろいマシンです。

マルチボールも2→3とあり、レーザーウォー方式なのですが、ロックホールが大きく、入れやすく作られているし、同じ場所に入れれば良いので、レーザーウォーより、はるかに易しくなっています。

また、ロックホールを開ける方法も、そのフタの上のターゲットに3回当てるだけでよく、解かり易くなっていると思います。

フィーチャー数も、まだ全部確認したわけではありませんが、あまり多くなく、初心者でも充分に楽しめる内容になっていると思います。

どちらかと言うとマルチボールが主体のマシンですから、マルチボール命のピンボーラーはぜひやり込んでみて下さい。発売時期などはまだ未定ですが、決まりしだいピンボールコーナーで紹介しますので、もう少し待って下さいね。

ウィルウインド（ウイリアムズ）

アースシェイカーの流れの新作ピンボールの登場です。

昨年出たウイリアムズマシンの中でも1・2を争う出来だったアースシェイカーの後継機とくればいやでも期待が高まります。

まず1番の特徴は、フィールドど真中に3つ並んだ円形上の回転板です。これは、ボールをロック出来る状態、マルチボール中などに変速的な回転をして、上を通過するボールをあらぬ方向へ飛ばしてしまうのです。唯でさえランダム的なものが多いピンボールに、さらにこのような物をつけてしまうとは、さすがウイリアムズ。しかも、それがあまりにも理不尽な事にならないようになっいるからさらにスゴイ。今後もウイリアムズマシンに期待しましょう。

映画の世界をモチーフのピンボール2作

ゴッドリーブの新作マシンは、映画の撮影をテーマとした、「ライトカメラアクション」です。

バックグラス内で人物が動くなどハデな演出があります。

ロボコップ（データイースト）はもう今さら言う事はありませんね。



➡ウィルウインド本体。少し見にくいですが、中央の円いのが回転板です。





⬆ライトカメラアクション。バックボックスの中をもう少しおもしろくすればねぇー。

⬅ロボコップ。通に人気アリ。



⬅イギリスそのものの落ちついた街並み。2階建てバスも走ってるぞ。うーん、トラディショナル。エレクトロコイン社の旗が見える。

ロンドンATEIショーレポート



⬅これよこれ!!ぐじゃぐじゃ!!

ゲーマー魂は国境を越えて!?

ゲームセンターがあるのは
日本だけじゃない。
アメリカ・アジア・ヨーロッパ…
日本のビデオゲームは
世界でも大活躍しているのだ。
今回はイギリスはロンドンで開かれた
アミューズメントマシンショーの様子を
速報レポートでお伝えしよう。

取材：カプコン　構成：栗原桃郎



⬆ユニオン・ジャックはためく会場。
ATEI=Amusement Trades Exhibision International…
国際遊戯業界博覧会ってとこか?



⬆ロゴに注目!!サーガイア…?

⬇JUJU伝説こと「TOKI」。一生サルのままかぁ〜〜っ!?





⬅オヤジがもえてる、ファイナルファイト。



ロンドン市内のオリンピア展示場が会場だった。メッセとどちらが広いかな?



↑エレクトロコイン社はヨーロッパ最大のディストリビューター。見覚えのある社名がずらり。


↑WGPも出ていた。外国人が乗るとミニバイクみたい!?



→これが人気のタートルズ。奥にバイキンマンが写ってるなァ。


→これがポピュラーなタイプの筐体。ボディもレバーも頑丈そう。ボタンは懐しや、プチプチボタンだ。(ピンボールのフリッパーボタンに近い)TATSUJINもTRUXIONと改名してる。

ここはお国を何百里〜♬

日本のビデオゲームの販売先は何も国内だけじゃない。アメリカやヨーロッパ、香港や台湾などにもたくさん輸出され、高い人気を得ているんだ。(売れ筋の違いやコピー基板などの問題はあるけれど。)もちろん、そのまま輸出するワケじゃなくて、大抵はメッセージや難易度、場合によってはタイトルやキャラクターまで変えてしまう。(言葉やグラフィックセンスの違い、倫理感等による。)

でも、一番目立つのは、アメリカやヨーロッパではテーブル筐体やエアロ筐体はほとんどなく、立ってプレイするアップライト筐体が主流だという事だろう。



→まるでアメコミのようなCAL50のカタログ。

テトリス成金も夢じゃない!?

海外では、日本製のゲームは海外のディストリビューター(中間流通業者)によって販売されている。ヨーロッパではビデオゲームは日本製がほとんどで、ここイギリスでも見かけるビデオゲームは大体が日本のゲーセンでもプレイした記憶のあるものばかり。

なんだけど、イギリスではなんとギャンブルが公認なので、スロットマシンやコイン落とし等の10ペンスを使ったマシンがゲームセンターの8割を占めているのだ。話では、レベルによってコインが払い出されるテトリスもあるそうな。

会場でも、ビデオゲームの出展は全体の2割程度。ピンボールもほとんどないようだ。(悲しい)

ロンドン ロンドン 愉快なロンドン

さて、ATEI'90は1月8日から11日まで開催されたのだけど、出展社も200を越えて今までで最大規模のもりあがり。

ビデオゲームの人気No.1はアメリカでも人気の高かったチェイスH.Q.続いては日本のAOUでも



↑あつくてしぬぜー!! 気合にたじろいじゃうMレジスタンス。

センスが光るアタリゲームズ

ATARI GAMES

ビデオゲーム創生期から、アタリは海外ビデオゲームのトップメーカーだった。スターウォーズやマーブルマッドネス、ガントレット等の名作を生み、今も意欲的にビデオゲームを出し続けている。日本とはちょっと（かなり?）違ったセンスと細かく奥の深いゲーム内容が特徴。そのうち紹介してみたいね。ちなみに、社名は日本語の“当り”から。



⬆90年代はKLAXと共に始まる? 手のデザインを見てウィークエンダーを思い出すあなたは年かな?（何のこっちゃ。）



⬆勝手に動くハンドルが恐怖／ ハードドライビング。



⬆そして最新作、バッドランズ。そう、スーパースプリントのリメイク。

⬆⬅S.T.U.N. RUNNER。コインいっこいれる。

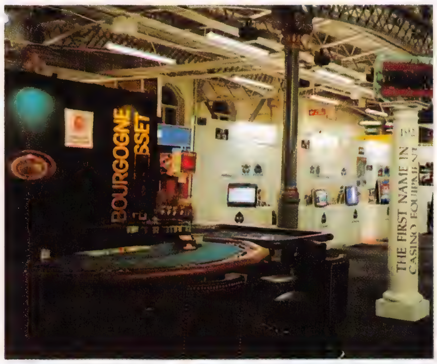


➡エレクトロコイン社のコマ内を使って、日本のメーカー6社が最新作を出展していた。奥からタイトー、カプコン、アイレム、ジャレコ、SNK、辰巳電子。


⬅スロットマシン等、さすが本場だけあって色々な種類があるある。



⬆日本の社員の人達も来ていた。2人で燃える／ カプコンのファイナルファイトと1941。右にR-TYPE IIが見える。



⬆アダルトムード、モノホンのカジノ用テーブルなのだ。



➡ビンゴは女性に人気が高いのだ。左から2番目の人、5つそろってますね。



⬅それにしても外国の筐体は原色バリバリなのだ。夢見そう…。

出展されていたコナミの「T・M・N・T・」。亀の忍者が大あばれの4人同時プレイアクションだ。ただ、ヨーロッパでは「ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ」がなぜか「～ヒーロー・タートルズ」（T・M・H・T・）になってるのだ。

他にはカプコンのファイナルファイトが人気が高かった。さすがパンク発祥の地イギリス!?

注目を集めたゲームとしては、タイトーの大作WGP、ジャレコのビッグラン、アタリのKLAXといったところ。セガ、コナミ、アタリ社はディストリビューターを介してだけでなく独自のブースを持って展示していたのだ。

いかがだったかな?海外のビデオゲーム市場の様子が、ちょっぴりでもわかってもらえればうれしいんだけど…。では、またの機会まで、さようなら〜〜。

（CPM＝CODY）

VIDEO & LD

ダライアスII



NOW ON SALE
カラー/Hi-FI ステレオ/45分
VHS：PCVP-10135
¥4,800（税抜）



4/4 ON SALE
カラー/CLV/デジタルステレオ/45分
LD：PCLP-00029
¥5,800（税抜）

専用大型筐体による2画面スクリーンの迫力を再現
〈映像特典〉ZUNTATA㊙レコーディングシーン収録

マージャンギャルズグラフィティ 電脳美少女図鑑 ベストコレクション No.2

4/28 ON SALE
カラー/CLV/デジタルステレオ/60分
LD：PCLP-00040 ¥4,800（税別）
ビデオのマージャンギャルズグラフィティVOL.3（ホームデータ特集）とVOL.4（ニチブツ特集）のカップリング盤LD

〈収録作品〉
（ホームデータ）麻雀放浪記外伝/麻雀放浪記掟/麻雀ビタミンC/麻雀鹿鳴館/麻雀個人教授/麻雀女子プロレス・ギブアップ5秒前
（ニチブツ）トリプルウォーズ/ギャルの開花/ギャルの告白/麻雀Gメン'89/麻雀好きの懲りない面々



人気アーケードゲームの数々の名作を今再び！ サイトロンのゲームビデオで完全攻略

アフターバーナー/セガ

20分/カラー/Hi-Fiステレオ
VHS：V35X1595 ¥3,300（税抜）
Beta：X35X1595 ¥3,300（税抜）



源平討魔伝/ナムコ

30分/カラー/Hi-Fi
VHS：V38X1735 ¥3,560（税抜）
Beta：X38X1735 ¥3,560（税抜）



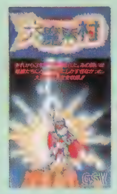
パワードリフト/セガ

30分/カラー/Hi-Fiステレオ
VHS：V38X1809 ¥3,560（税抜）
Beta：X38X1809 ¥3,560（税抜）



大魔界村/カプコン

30分/カラー/Hi-Fiステレオ
VHS：V38X1843 ¥3.560（税抜）
Beta：X38X1843 ¥3,560（税抜）



究極タイガー/タイトー

45分/カラー/Hi-Fiステレオ
VHS：V35X1861 ¥3,500（税抜）
Beta：X35X1861 ¥3,500（税抜）



究極タイガー・飛翔鮫・TATSUJINをあわせて収録した「タイトー・スーパーシューティング」も発売中（¥9,260 税抜）

SCITRON INFOMATION

パソコン通信「ゲームミュージックファクトリー」スタート！ FM東京の運営する音楽ネット"FM-Pネット"は、全国130ヶ所にアクセスポイントがある超大型ネット。しかも、音楽データをやりとりできる音楽専門ネットなのだ。そのネットにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がついにスタート。この機会に、ぜひパソコン通信を始めよう！ 将来的にはゲームミュージックのSEやBGMのDATA提供を始める予定だぞ!!

FM-P NET入会案内

入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル「FM-Pネット」係

サイトロンファンクラブ FSG 第3期 会員募集！

俺達の愛するゲームミュージックのファンクラブが只今活動中だ！ 詳しい事は、62円切手を貼った返信用筒封（あなたの住所、氏名を書いて）を同封の上、次の宛先まで送ってくれ。折り返し入会案内を送っちまうぜ!!
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 サイトロン・アンド・アート㈱内 FSG「入会案内は俺のもの」係



サイトロンテレホンインフォメーション 東京 03-236-4000
（毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えないよう正確に！）

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151
SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.

SCITRON'S RELEASES

G.S.M.1500シリーズ 4月21日2タイトル同時発売!!

G.S.M. 1500 SERIES

S.C.I./タイトー

CD:PCCB-00024
ユーザーから特に人気の高かった一押しのアイテム、タイトーの「S.C.I.」遂に登場! オリジナルバージョン収録に加え、海外バージョンを含む音声合成コレクション、SEコレクションを完全収録。



エア・バスター/カネコ

CD:PCCB-00025
ゲームミュージック業界初のカネコCD化、遂に実現! 新作「エア・バスター」のオリジナルバージョン収録に加え、作曲者自身の手によるアレンジバージョン1曲を収録。



☆GSM1500シリーズ・プレゼントキャンペーン第2弾開始! すべての1500シリーズについている応募券を5枚集めて送ると、先着3000名様にサイトロン特製CDインテリアスタンドをプレゼント(詳しくは商品をご覧下さい)。

CDのみ発売 各¥1,500(税込)いずれも解説書、楽譜付
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

DISCOGRAPHY

NOW ON SALE

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989



CD:PCCB-00022 ¥2,500(税込)
カセット:PCTB-00005 ¥2,500(税込)
〈特典〉ゲームロゴステッカー(2枚組)、ゲームパンフレット集、各ゲームミュージックの作曲者解説、ゲーメストライターによるゲーム解説。収録曲 ワルキューレの伝説/ナムコ ダライアスII/タイトー ストライダー飛竜/カプコン ナイトストライカー/タイトー ターボアウトラン/セガ スプラッターハウス/ナムコ フェリオス/ナムコ メタルホーク/ナムコ テトリミックス/セガ 大魔界村/カプコン

GAME BOY MUSIC
—G.S.M. NINTENDO 2—



CD:PCCB-00023 ¥2,500(税込)
カセット:PCTB-00006 ¥2,500(税込)
〈特典〉ゲームキャラクターピンナップ、解説書、楽譜。収録曲 スーパーマリオランド メインBGMメドレー/地下BGM/シューティングステージBGM/チャイ王国のテーマ/エンディングメドレー ゴルフ ゴルフBGMメドレー テトリス TYPE A/TYPE B/TYPE C/TYPE A(初期バージョン)~エンディング集 ソーラーストライカー 追跡~大暗黒星トリノ~/戦闘~トリノント軍~/帰還~マザー・アテナ~

R-TYPE II
—G.S.M. IREM 2—



CD:PCCB-00017
¥2,500(税込)
カセット:PCTB-00004
¥2,500(税込)
〈特典〉アレンジャー高西圭氏とアイレム・サウンドチームによる解説書、楽譜。
収録曲 アール・タイプII(アレンジバージョン)/アール・タイプII/エックス・マルチプライ

G.S.M. 1500 SERIES

CDのみ発売各¥1,500(税込)

エリア88/カプコン
(アルフ ライラ ワ ライラ)
CD:PCCB-00018



忍者くん 阿修羅の章/UPL
CD:PCCB-00019



アームドF・クレイジークライマー2/ニチブツ
CD:PCCB-00020



ヘラクレスの栄光II ~タイタンの滅亡~/データイースト
CD:PCCB-00021



ゲーメスト読者サービス部

なんだかんだ言ってサービス部も1周年。企画倒れに終わる事もなく、
オリジナルアイテムも増えて…支えてくれた皆さんに、素直に、ありがとう。これからも、薄利多売(?)で頑張る読者サービス部をよろしく!!
あっ、そうそう別冊ギャルズアイランドもよろしく!!

もう後にはひけない

というわけでついに発売されてしまいましたOAV「はじめまして♡」、すでに入手して身も心も桃源境の方もおる事でしょう。

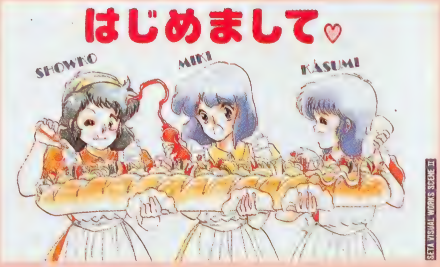
発売日にレコード屋をさがし回ったけど売り切れで涙をのんだ君、だから言ったでしょうサービス部にしなさいって。

おっ、先月号の㊙グッズ希望の人は返信用の62円切手を同封してくださいねっ。

実は先月号の「はじめまして㊙グッズ」の応募要項で62円切手同封してねって言うの忘れちゃいました。ほんとーにゴメンなさい…。いいですか?もう一度いいますから、よ〜く聞いててくださいね♡

ビデオ・CD・ゲーメスト3月号に付いている応募券と62円切手同封の上、編集部「はじめまして㊙グッズ係」まで送ってね♡しめ切りは4月30日です。応募者全員にプレゼントします!

(やっとこさトリプルコア倒したみきりん)



■オリジナルアニメビデオ「はじめまして♥」(V−37)※
発売中 5800円(税込)

冨士弘オリジナルワルキューレグッズ

AOUでも大人気だったワルキューレグッズ、ファンの人にはとってても喜んでもらえて作った甲斐があるというもの。

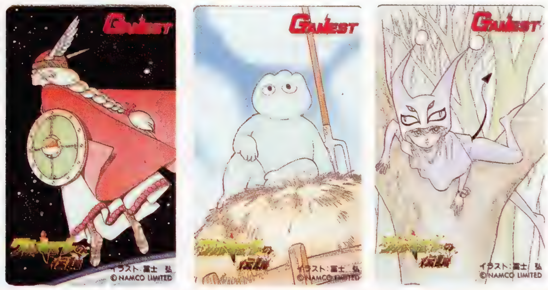
今回はオリジナル下じきも完成してる…と思うので、ガッツンガッツン申し込んで下さいね。



■冨士弘のワルキューレ・レターセット(F−1)Ⓒ㈱ナムコ
●600円(税込み)送料2セットまで250円、3セット以上360円。



■冨士弘のワルキューレ・下じき(F−3)Ⓒ㈱ナムコ
●250円(税込み)
送料1枚120円、2枚以上250円。



■冨士弘のワルキューレ・テレカ3枚セット(F−2)
●3500円(送料込み)Ⓒ㈱ナムコ

蛍の光 窓の雪

とうとう出ましたvol.4、発売日に護国寺まで1万人の行列ができたかどうかはさだかでないが、ともあれ麻雀ビデオもこれで最後というけで。

トリプルウォーズはじめニチブツ最新作を収録。

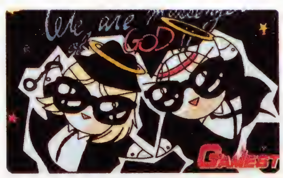


■マージャンギャルズグラフィティVOL.4(V−39)※
●30分/2884円(税込)
発売中

おなじみ ゲーメストオリジナルアイテム



■ゲーメストバインダー(B−1)
●1冊800円。送料1冊360円、2〜4冊730円、それ以上は880円となります。



■雑君保父オリジナルテレカ(ZT−1)1枚千円

■オリジナルトレーナー(W−1)白(W−2)黒
●1枚3900円。
送料600円。



今回推したいのがこのトレーナー。黒地にパープル、白抜きのロゴがえれーアバンギャルドなのだ。季節の変り目に残りわずかなコイツをどうぞ。

祝・一周年特別企画 テレフォンバトル!

幕張AOUも幕を閉じ、ゲーメストブースでサイン会や物販で皆さんに喜んでもらったサービス部は、今回も「このままではショーに来れなかった全国の皆さんに申しわけないっ!」セールをやってしまおうと考えたのだ。

どんなんかというと、なんと誌上初!早い物勝ちテレフォンショッピングバトルという…(誰だ、こんなの考えたの)

4月5日㈭の正午から15分間、先着5名様に限りのテレフォンショッピングなのだ。

ブツは●オリジナルTシャツ●バインダー●雑君テレカ●パスケースの4点セット。雑君画伯入魂のサイン色紙付、送料サービス税込で4千円ポッキリ!!

5セットオンリーの販売なので気合入れて電話してくださぁーい(スタイリースタイリ———)

※間違い電話に気をつけて!!



4月5日 昼の12時〜12時15分 時間厳守!
Tel. 03-293-9323

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。

※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 – 98420	金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	料金 払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号はお忘れなく） （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　―　―　〕	備考
		受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 – 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ゲームビデオ

■マージャンギャルズグラフィティVOL.1（V-30）



ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.2（V-33）※



目玉はなんつってもPII&PIIIでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！　他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。
●30分／2884円（税込）

■ダライアスII（V-38）※



あの美しい画像もそのままに、4通りのエンディングにすべてのボス、2P同時まで収録して好評発売中。プレイヤーはバイオ&んたあ&N.O。
●45分／4944円

■源平討魔伝（V-15）



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）

■テトリス（V-35）※



もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽を御家族でっ!!　収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある
●30分／3296円（税込）

■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）※



モナコGPは海岸からの風にエキゾストノートが響く天下無敵の公道レース。ターボアウトランを同時収録して、こいつを見てからゲーセンに直行だ！
●60分／4944円（税込）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V-36）※



マイペースで売上げをのばすまーじゃんビデオ第3弾は放浪記「掟」、鹿鳴館、個人授業と盛りだくさんのホームデータ特集。いけないお兄ちゃんを許しておくれ（アホですな…）
●30分／2884円（税込）

■ウイニングラン（V-32）



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）

■パワードリフト（V-18）



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース（V-13）



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー（V-1）



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3378円（税込）

■SEGAバイクスペシャル（V-2）



●20分／3378円（税込）
スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。

■SEGAスーパーゲーム6（V-3）



●60分／9476円（税込）
アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMIS OL／REI

■沙羅曼蛇（V-4）



●20分／3378円（税込）

■A-JAX（V-5）



●20分／3378円（税込）

■R-TYPE（V-6）



●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER（V-7）



●20分／3378円（税込）

■魔界村（V-8）



●20分／3378円（税込）

■グラディウスII～GOFERの野望（V-9）



●25分／3378円（税込）
88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。

■コナミシューティング・ベスト（V-10）



●60分／9476円（税込）
かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。

■ニンジャウォーリアーズ（V-11）



●20分／3378円（税込）
世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはぜヒ見てほしい!!

■レインボーアイランド（V-12）



●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL（V-14）



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト&メガドライブ（V-19）



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス（V-20）



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ（V-21）



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション（V-22）



●90分／9476円（税込）

■大魔界村（V-26）



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー（V-28）



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング（V-29）



●90分／9476円（税込）

■SETAスペシャル（V-31）



●29分／3914円　※（税込）
今をときめくまあじゃんブームの仕掛人は誰だったのでしょうか。その答はこのビデオを見て下さい。

※印はVHSのみ

レーザーディスク



今月はこれ1本!!

スティルしようが、何度見ようが、美しい画像は永遠に君のもの。これは買いだ!!。
■マージャンギャルズグラフィティ（L-12）
●60分／4944円

ぜんじの今月のイチ押し



カプコンゲームシンドローム

売れたゲームの中にも、ビデオにしてみたいゲームと、そーでもないものがある。その中で、カプコンのゲームは異様なまでにグラフィックに凝っているし、映画のノリのゲームが多いのでどんどんビデオ化してもらいたいものだ。

CPシステムの始めの3作、ロストワールド、大魔界村、ストライダー飛竜が入ったカプコンゲームシンドロームは超お買得品だ。ロストワールドなんて、最初から最後までノーカット無修正バージョン。シルフィーの御姿もバッチリ見られる。

大魔界村は魔法も全て入っているし、ストライダー飛竜はもう最高。ゲームでは入っていなかったVGMがゲームの展開に即して全部入っている。ビデオを見ずしてストライダー飛竜の全ては語れないぞ。

君もカプコンファンなら、ぜひ買っておこう！

■カプコンゲームシンドローム（V-27）●90分／9476円

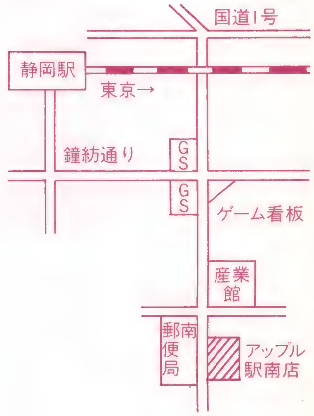
申し込み方法

- ●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
- ●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
- ●価格は税込みです。
- ●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
- ●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。
- ●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……¥1,000より
★通信販売を御利用下さい



あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800
・画面美しく
・連射機能付き
・テレビのビデオ端子に接続するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。
年中無休
AM9:00〜PM12:00

基板売買のトータル・アドバイザー

アップル

TEL0542−87−5267
FAX0542−87−5297
営業時間　AM11:00〜PM8:00(平日)
　　　　　AM11:00〜PM7:00(日祭)
定休日　水曜日　静岡市豊田1−1−43 〒422

ちょっとだけおしえますコーナー

〈カプコンPCB〉
アレスの翼……¥8,000
ブラックドラゴン……¥12,000
1942……¥7,000
1943……¥12,000
魔界村……¥8,000
ガンスモーク……¥10,000
セクションZ……¥9,000
戦場の狼……¥3,000
ラストデュエル……¥12,000
ソンソン……¥5,000
マッドギア……¥12,000
ドカベン……¥7,000

〈データイーストPCB〉
ロボコップ……¥38,000
ワンダープラネット……¥10,000
スタジアムヒーロー……¥7,000
ビッグプロレス……¥3,000
空手道……¥3,000

〈アイレムPCB〉
R-タイプ……¥30,000
イメージファイト……¥40,000
Xマルチプライ……¥48,000
スパルタンX……¥5,000
妖獣伝……¥3,000
スペランカーII……¥5,000
ロードランナーIV……¥5,000
迷宮島……¥7,000

〈ジャレコPCB〉
天聖龍……¥32,000
プラスアルファ……¥35,000
銀河任侠伝……¥8,000
サイキック5……¥10,000
エクセリオン……¥5,000
アーガス……¥8,000

〈日物PCB〉
レジオン……¥10,000
妖魔忍法帳……¥5,000
テラフォース……¥10,000
テラクレスタ……¥8,000
UFOダンガー……¥9,000
マグマックス……¥5,000

〈コナミPCB〉
グラディウス……¥20,000
グラディウスII……¥45,000
サラマンダ……¥25,000
ライフフォース……¥23,000
リングの王者……¥15,000
ドラキュラ……¥25,000
タイムパイロット……¥3,000
グリーンベレー……¥5,000
ファイナライザー……¥5,000
フラックアタック……¥15,000
コントラ……¥15,000
クォース……¥25,000

〈ナムコPCB〉
源平討魔伝……¥29,800
ファイネストアワー……¥100,000
ワールドスタジアム89……¥70,000
バラデューク……¥8,000
マッピー……¥5,000
ゼビウス……¥5,000
ギャプラス……¥9,000
ギャラガ……¥5,000
ディグダグ……¥3,000
ディグダグII……¥3,000
メトロクロス……¥7,000
ドラゴンバスター……¥9,000
リブルラブル……¥15,000
パックランド……¥19,000

〈セガPCB〉
クラックダウン……¥65,000
モンスターレア……¥28,000
レッスルウォー……¥30,000
ファンタジーゾーン……¥18,000
エイリアンシンドローム……¥20,000
ガルディア……¥5,000
ラフレシア……¥3,000
チョップリフター……¥4,500
アッポー……¥6,000

〈タイトーPCB〉
チャンピオンレスラー……¥57,000
究極タイガー……¥23,000
飛翔鮫……¥20,000
ヘルファイヤー……¥25,000
中華大仙……¥12,000
達人……¥50,000
カブキZ……¥18,000
ダークミスト……¥5,000
ウィズ……¥5,000
黄金の城……¥8,500
スーパークイックス……¥7,000

〈テクモPCB〉
ジェミニウイング……¥20,000
アルゴスの戦士……¥10,000
スターフォース……¥10,000
ガズラー……¥3,000
ティードオフP付……¥10,000

〈テクノスPCB〉
ザインドスリーナ……¥10,000
くにおくん……¥5,000
バトルレーン5……¥3,000
熱血高校ドッジボール部……¥5,000
WWFスーパースターズ……¥85,000
エキサイティングアワー……¥5,000

〈その他PCB〉
スーパークラウンズゴルフP付……¥13,000
忍者くん……¥5,000
〃　阿修羅の章……¥7,000
ASO……¥9,000
バトルフィールド……¥7,000
怒号層圏……¥5,000
アトミックロボキッド……¥18,000
ウイッツ……¥7,000
上海……¥15,000
四川省……¥10,000

ROM
ナムコ(SYSTEM I)
妖怪道中記……¥5,000
クエスター……¥5,000
ワールドスタジアム……¥5,000
〃　89……¥7,000
メルヘンメイズ……¥8,000
爆突機銃艇……¥7,000
ワールドコート……¥7,000
フェイスオフP付……¥10,000
ロンパーズ……¥10,000
ブラストオフ……¥7,000

(SYSTEM II)
アサルトP付……¥12,000
オーダイン……¥12,000
バーニングフォース……¥15,000

アイレム(M-72)
R-タイプ……¥7,000
最後の忍道……¥12,000

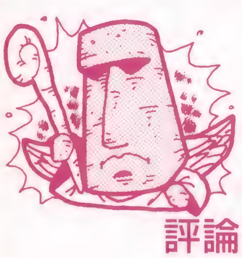
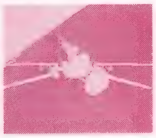
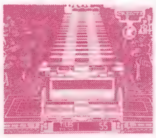
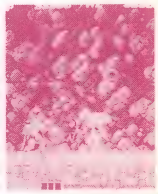
(その他ROM)
ワンダープラネット……¥5,000
P-47……¥7,000
キューブリック……¥5,000

〈麻雀PCB〉
アイドル麻雀放送局……¥20,000
麻雀ファンクラブ……¥30,000
麻雀夏物語……¥30,000
ギャルの告白……¥15,000
ギャルの開花……¥20,000
スーパーリアルPII……¥10,000
〃　PIII……¥30,000
麻雀殺人事件……¥8,000
麻雀クリニック……¥8,000
麻雀大霊界……¥8,000
麻雀Gメン89……¥10,000
テレフォン麻雀……¥10,000
麻雀鹿鳴館……¥6,000
麻雀ビタミンC……¥9,000
麻雀シスターズ……¥3,000
お雀子ハイスクール……¥5,000
お雀子館……¥2,000
お雀子館2番館……¥3,000
お雀子クラブ……¥2,000
対家麻濡感(六本木ライブ編)¥5,000
(誘惑日記編)……¥5,000
制覇……¥5,000
クリスタルギャル……¥3,000
セカンドラブ……¥4,000
スイートギャル……¥3,000
セクシーギャル……¥3,000

大特価1,000円コーナー第2弾
ジッピーレース　アイレム
フリーキック　セガ
チャンピオンベースボール　アルファ
ピンポン　コナミ
スーパーコブラ　?
フォーメーションZ　ジャレコ
リアル麻雀牌牌　アルバ

その他在庫豊富。常時300〜500枚在庫。お電話下さい。 ※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM宛。銀行振込は中部銀行東千代田支店。ママトップ普通口座No.102947宛。

AOUニューゲーム 情無用のクロスレビュー!

 ゲーム名 評論家	パロディウスだ! コナミ 	G-LOC セガ 	クラックス アタリ 	あしたのジョー タイトー 	戦場の狼II カプコン 	ネオ・ジオ SNK 
石井賢司 オペレーター  北海道の恵庭という街で、NTK2店のゲーセンを経営。ゲーム歴11年。オールドゲームにくわしい。	とにかく笑ってしまう。本当に楽しいシューティングです。キャラクターのセンスやアイデアも、実にコナミしてていいですね。 今回のAOUショーの中でも一等笑(賞)です。 絶対の期待作ですよね。	アフターバーナーIIの続編そのものですが、初心者から上級者まで遊べるのがいいですね。 グラフィックもすばらしく、目を見はるものがあります。 このゲームは、ウチでもさっそく購入したいですね。	アタリのゲーム独特の何ともいいがたい雰囲気がいかにも、アメリカって感じの陽気な頭脳ゲームです。 ゲーム性も高く、とっても奥が深いのですが、日本ではこのゲームのおもしろさをわかってくれる人が、どれだけいるでしょうか。	超リアルな演出がプレイヤーを熱くさせる、完成度の高いボクシングシミュレーションゲームです。 ストーリー性も豊かで、操作性もマル。 ちょっとムズかしいかなあ、というところがひっかかる点です。	前作よりゲーム性もグラフィックもかなりUPしています。3人同時プレイの発想は良いのですが、画面上でゴチャゴチャしてしまって見づらいのが残念です。 ところで、このゲームは筐体ごとの発売なのですかねえ。	これはビデオゲームの新しい流れを予感させる画期的なシステムだと思います。 このシステムでもやはりソフトの内容が最も重要ですね。 このシステムに大英断を下したSNKに今後のすばらしいソフト開発を期待します。
あのSHIMIZU 恐怖の有刺鉄線デザイナー  こんにちは。「森下万里よ」です。私はいつの間に人のゲームをトヤカク言える程偉くなったのかしら?	オタクさんがいっぱいおかたまりになっていて、万里よく見ることもできなかったの。業者としては〝オチャメ〟なゲームだからこそ簡単にするのか、それとも反対にむずかしくするのか、難易度なんかも見たかったんですけど残念です。	ついに出ました「アフターバーナーIII」!最近ドライブ物ばっかりで、これが苦手な私などは待ちに待った体感シューティングです。元祖〝体感〟といえばやっぱり「セガ」だもの、迷わず体感ゲームの王道をつき進んで下さい。	電脳ゲームならではのゲーム性で、遠近感がなかなかキテるけど、先のステージへ行くのはけっこうつらいです。特に斜めにそろえたりするのは、スピードが早くなると戦略どころじゃなくなっちゃうんですよネ。	「ジョウ」わしゃおまえに一番期待していたんだずうェェえ。本編のストーリーとは違った意味で、「ホセ」に勝ったらどうなるんだろうと思って、頑張ったんだけど勝てなかったぜ。しかし、必ず勝って涙橋をおっちゃんと渡るぜ「ジョウ」!	脳ミソが筋肉でできている某大国のみなさんが泣いておよろこびになりそうな、バリバリ戦争ゲームだけど、戦車やジープに乗っちゃう所なんかは、とってもラブリー♡ スチロイドうちまくってからやると、さらにアメリカ気分です。	家庭でできるゲームとしては、かなりの高水準だと思うけど業務用のゲームとしては、「もう1つ売りがほしい」とみなさんおっしゃってました。(逃げがうまい私)。 私自身としては「ナムー1975」がおすすめです。
雑君保プ 謎のマンガ家  タテシューならこの世からなくなってもいーやと思ってるアクション派(フリーメーソン所属)(うそ)。	先を見たいとゆー衝動をかつてこれ程までにつき動かしたゲームがあったただろーかいやない パロディとゆーものは正統の形を踏襲しつつ行なうものであって、その点コナミだから、歴史あるグラシリーズだからできた企画であろう。	これもプレイしてない。個人的にそれほどやりたいタイプでもないしなあ。もはや技術的に感動できる程のもんでもないし。やりたい人はやるんでしょーとゆー事で、点数は無しよ。	もともとパズルゲームにはシュールなフンイキただよう物が多いが、これも又しかり。 階段バネを思わせる動きで近づいてくる板を床にたたきつけるのはナカナカ気持ち良い作業だ。ちょっと忙しすぎるかもしんないなあ。	実はプレイしてないのだが、とりあえず声が欲しい。TV版の、あのけだるいジョーの「おっちゃん…」切なげな段平の「ジョーょお!!」これらがゲーセンから今流れてきた日にゃあ一等地のゲーセンも下町情緒溢れる事うけあいだ。	3人プレイである。多分外国を意識しての事であろうが、奇数の人数でゲーセン行くと人余りがちだからいーや。本来3人でワイワイぐちゃぐちゃやるもんだから1人でやってムズいとか何とか言うのは(ひょっとしたら)筋違いかも。	?
石井ぜんじ ゲーメスト編集長  鬼のぜんじ、仏のぜんちゃん。酒をのまずタバコもすわず。ただし1日でもゲの字にふれないと禁断症状。	手軽にできて、文句なく楽しく遊べるゲームは最近珍らしい。このゲームはまさにそれだ。グラフィックもきれいだし、ゲーム的にも良くできている。易しいままで出してもらいたい。これで2周目が難しいとまた良い。	内容はドッグファイトなのでバーナーほどの派手さがない。シミュレーションが好きな人には確実にウケそう。派手好きな一般マニアにはそれほどウケないかも。セガは過去の体感シリーズに偉大なものがあり過ぎるのが不幸だ。	やれば今回のショーパズルゲームでは一番面白い。ゲームルールも細かい所まで良く考えてある。しかし、先の方の難度が高過ぎる。急に難しくなり、大きなカベにぶち当たってしまうのでそこが大問題だ。	見ていて確かに丹下段平には笑った。原作を生かし、うまく作っている。しかし、ゲーム的にはどうか?ボクシングではパンチアウトという不滅の名作があるので、これを超えるものがないと個人的にやりこむまでにいたらない。	迷っている。確かにグラフィックは良いのだが、難度がとても高いのが問題。F・ファイトのようにバリバリインカムを稼ぎまくるかは疑問。カプコンだけにゲームにはなってるし、グラフィックも良いが、飽きは早いかもしれない。	家庭用にもできるニューハード、発想は良いと思う。問題は普及率とソフトだ。とても面白いソフトが1本でも良いから出れば注目されると思う。とても多くの容量が入るのは期待できるが、開発期間が短いと生かせないのでは?

新会場・幕張メッセにニューゲーム大集合

'90AOUショー座談会

パロディウスだ!断トツの人気

目立つ大型・体感ゲーム

●出席者
GOD鈴木
栗原桃郎
山河悠理
ずるずる
N・O
T・J
武者涼汰
Joe山田
はんたあ
雑君保プ
石井ぜんじ
(構成)

イチ押しパロディウスだ!

ぜんじ…パロディウスだ!がアンケートは1位でしたが…。

雑君…今までこういうコミカル・シューティングというのはなかったですが、これはとても良いデキだと思います。先の方がどんな展開になってるか見たいという気持ちをあおりますね。

メガホンから出てくる彼女が欲しいレーザーとか、自機がペンギン、タコ等と選べ、文句なく楽しく遊べるシューティングです。

GOD…グラフィックはきれいでしたね。コミカルというのはファンタジーゾーン、ツインビーくらいで、今まではありそうであまりなかった。



人気No.1、とにかく笑えるパロディウスだ!

ぜんじ…グラフィックもさることながら、ゲームの方もかなり易しめだし、何より自分のパワーUPが強く感じられる所がよかったですね。しかも1回死んでもそれほどハマらないし。耐久力だけで押されるゲームではないからだと思います。ゲーム性は高い。

N・O…難度は一般の人でも無理なくできて良かったです。ただ、まだ参考出展だそうで、これ以上難しくなってしまうと困りますね。

ぜんじ…パロディウスだ!は今回のショーでは個人的にテーブルNo.1に推したい所です。

2位以下好みが細分化

栗原…他のシューティングはみんな同じような感じで、今ひとつでしたね。アイレムのエアーデュエルは?

ぜんじ…アイレムファンの人は期待していたと思うのですが、エアーデュエルは今ひとつで残念でした。

山河…ショットとボンバーという単純なつくりで、パワーUPもショットが少し横に広がるだけなんて、ちょっと…。

雑君…グラフィックはきれいだけど、リアルとか、細かいとかは今では当たり前でしょう。そこでパロディウスだ!は違ったジャンルのグラフィックなのですよ。絵だけじゃヒットは難しいですよ。

ぜんじ…一般向けとは言えるかもしれないが、今までのアイレムからは考えにくいタイプのゲームでした。

GOD…パワーUPという点では、コナミのトライゴンがオプションのようなものがついたり、2人用だと特別なパワーUPがついたりして面白かった。

ぜんじ…大きな竜が画面上を飛び回るボンバーみたいなのがかっこ良かったです。

GOD…いかにもコナミらしいグラフィック、ゲーム内容で、個人的に好きですね。

T・J…難度もそんなに高くないし、かなり遊べそうです。

ぜんじ…コナミでは、トライゴンよりエイリアンズの方がアンケートでは上ですね。

GOD…えー? コナミのブースにずっといたけど、トライゴンの方が人気があったようだが…。

栗原…私としては映画が好きなので、エイリアンの映画にグラフィックがもっと近かった方が好みですねー。

T・J…パワーUPが使えるものが決まってしまってます。ただ、見た目に印象が残るゲームだし、海外ではウケそうに思います。

栗原…しかし版権ゲームが多く出るようになってきたね。ゲームとしてしっかりしたものなら歓迎できるんだけど…。

ぜんじ…雷電はどうですか。

N・O…本当によくあるタイプのシューティングといった感じがしました。

山河…レーザーを取ったり少しパワーUPしたりすると、押しっ放しで強い攻撃ができるのですよ。比較的楽に進めるという所が良かったのでは。

ぜんじ…阿修羅ブラスター、TSG-1はアイデアは良いのですが、他の部分が弱過ぎると思います。

体感はG-LOCとタイトーWGP

ぜんじ…体感、大型ではセガのG-LOCが評判良かったですね。

N・O…初級、中級、上級と3つに分かれているのですが、それぞれ難度が適当で、面白くできていると思いました。

ずるずる…アフターバーナーのような派手さはないが、よりシミュレーション的になっていて、私は好みですね。G-LOCは1対多数の戦いではなくて、1機対数機のドッグファイト主体で、アフターバーナーとはまた別の面白さがあると思います。



ドッグファイト主体の体感、G-LOC。

ぜんじ…体感、大型ゲームを見に来た人には評判が良かったようです。タイトーのWGPはどうですか。

武者…WGPは実際のバイク感覚にかなり近いものがあって、良くできていると思いました。

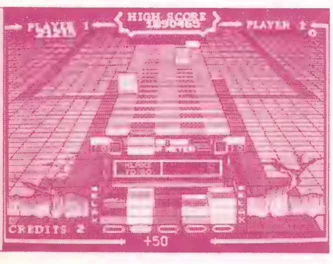
栗原…視点が1人称で、体をナナメに倒すと地面もナナメになるのが迫力あります。

ずるずる…タイトーさんも体感にかなり本腰入れて作ってきたという感じです。ただ、初めてやる人はコケる感覚がわかり辛いのと、S字コーナーを回る時に、体感の機械の動きがついてこれないのが欠点ですね。機械の動きに少し遅れて傾くので…。

ぜんじ…今回は大型はこの2つが目玉ですね。他のバトルシャーク、ラインオブファイヤー等は今ひとつでしたね。

ほしいネ1発ドカーンの大ヒット

ぜんじ…パズルゲームはアタリのクラックス、ビデオシステムのハットリス、セガのドロップス(コ



ゲーム性が高いアタリのクラックス。

春だ! メッセだ! ニューゲーム
AOUショー特集

1990　AOUショー人気ゲームランキング

	ゲーム名	メーカー名	得票数
1	パロディウスだ!	コナミ	159
2	G-LOC	セガ	115
3	W.G.P.	タイトー	74
4	1941	カプコン	36
4	戦場の狼II	カプコン	36
6	ロッドランド	ジャレコ	33
7	エイリアンズ	コナミ	18
8	雷電	セイブ開発　テクモ	17
8	クラックス	アタリ　ナムコ	17
10	ハテナ?の大冒険	カプコン	12


プレイヤーの中で評価が分かれた戦場の狼II。

ラムス）と3つが出展されていました。みんなタテ、ヨコ、ナナメに並ぶと消えるというアイデアで似たものが並びました。

栗原…同じようなものばかりでなく、もっとぶっとんだものを作って欲しいですよ。

T・J…この中では、クラックスが断然面白いと思います。他の2つは運が悪いとどうしようもなくて…。クラックスの方は初めは難しく感じるかもしれないが、ちゃんとゲームになってます。

ぜんじ…ゲームとしての練り方の差がでたという感じですね。

ぜんじ…残りの機種についてはどうでしょう。

N・O…戦場の狼IIは、カプコンだけあってグラフィックはとてもきれいでした。しかし、1人でやるには難しいです。体力制で残機がないのに、1発でやられる所もあるし…。

はんたあ…3人同時でやれると面白い。でも1人だと難しいのは確かですね。

山田…ロッドランドは女の子が敵をぶんぶん振り回してたたきつけるのがウケた。

雑君…でも、やってみるとすごく遅いゲームで、えらい退屈ですよ。

山河…ハテナ?の大冒険は、カプコンワールドに比べると今イチ。1ステージが長過ぎます。

はんたあ…問題も少し難し過ぎるし、カプコンのキャラが出てこないのが残念だ。

山河…タイトーの苦胃頭捕物帖は問題はいいけど、キャラクター性、答えを教えてくれないのが納得いかない。キャラが無理やり一般層を狙っているようで…。

ぜんじ…カプコンワールドのヒットでクイズものは2つ出ましたが、越えるものがない。なぜカプコンワールドがヒットしたか、もっと考えて欲しいです。他ではRPG風が好きな人に、カダッシュを推したい。ただし、1COINで遊ぶには難しめです。



日本での発売が待たれるT・M・N・T。


ネオ・ジオの中でNo.1人気のマジシャンロード。

雑君…コナミのT・M・N・T（USAバージョン）はぜひ日本でも出してもらいたいゲームの1つです。日本向けに、難度を落として出して欲しい。

栗原…個人的にはクルードバスターが好きです。なんでもつかんで投げられるのが良いです。

ぜんじ…さて、最後に、SNKのネオジオについて、どう思いますか？ ショーではオペレーターにかなり反響があったようです。

雑君…借りるのに1泊1200円は少し高いかな。かなり面白いのが出れば別だけど。

栗原…私から見れば、とても高い開発費をかけて、無理して失敗しなければいいんですが。家に持って帰れるほど面白いソフトが作れるかどうか？

ぜんじ…とにかく、ゲームは量より質です。かなりの数のソフトが出るそうですが、1つでも大ヒットのソフトが作れるかどうか？ 開発期間が短いでしょうから、そこが勝負でしょう。期待してます。

今回のショーは、今まであった型のゲームが多過ぎました。同じ形式は一般とマニアの差を広げ過ぎるという、インカム的な問題も出てきます。てがたいゲームでなく、大ヒットを狙う斬新なゲームをぜひ期待したいと思います。

'90 AOUショーを見て

今回は千葉幕張メッセに会場を移し、とても広い会場で通路も広く、音もこもらず見やすくなっていました。2日目に一般入場を認めたのも良かったと思います。

ゲームを見ると、パロディウスだ!、G-LOCの他は似たようなゲームが多く、残念でした。例年と比べれば低調だと言えます。

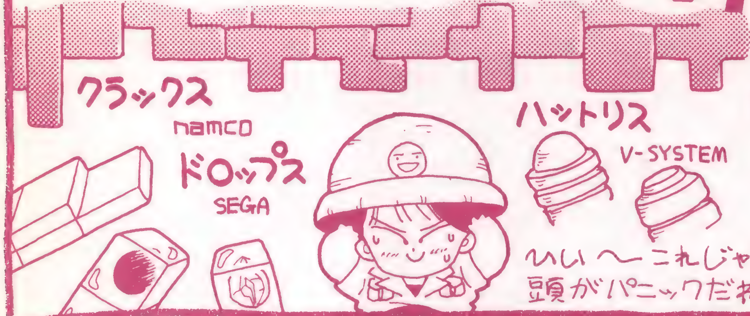
メーカーサイドも、自由な発想でプレイヤーをびっくりさせるようなゲームをめざして欲しいと思います。

ニューゲーム以外では、カプコンがCPシステムのゲームを全て並べていて、壮観でした。成功だったと思います。他のメーカーも振り返ってみて恥ずかしくないようなゲームをどんどん作って下さい。

（ぜんじ）


メッセは広いぞ!大きいぞ!

テトリス風に煽られたパズルゲーム続出だあああ！ あん？？

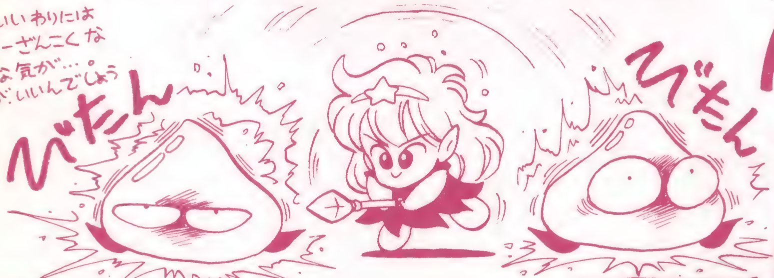


AOU'90 アミューズメントエキスポ IN 幕張メッセ

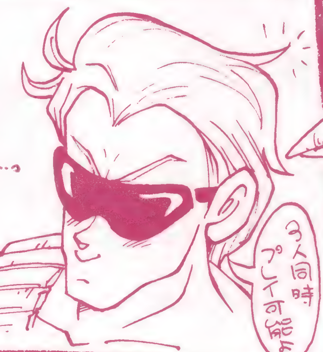
レポーター
みきりん
取材協力
藤原ひさし
みなさん遠いいところゴクローさま♡
ちなみに私は、わりと近かったです。



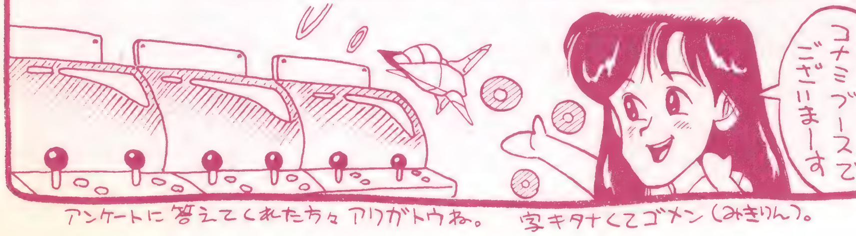
ジャレコのロッドランドが面白かったれすね。どのメーカーにしても最近2人同時PLAYのゲームが多くなってきたでしょ。ねっねっ。1人でやるゲームは古いんでしょうかねえ〜。やはりぃ〜。



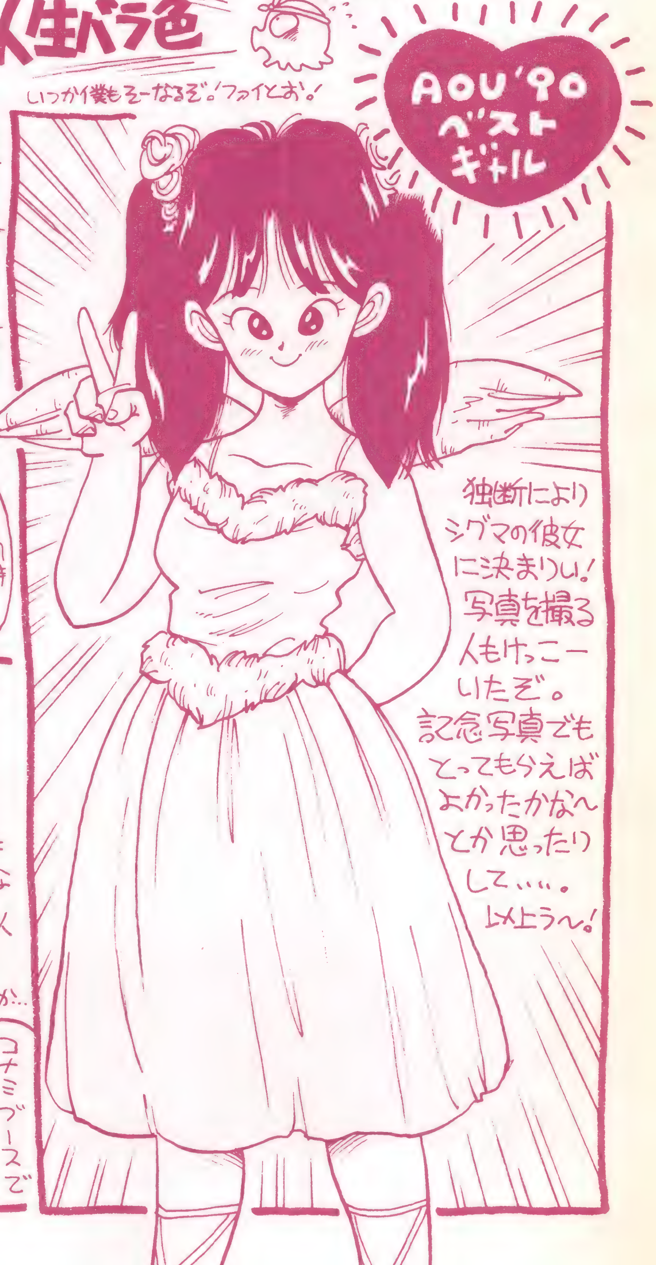
カプコンの戦場の狼Ⅱ。う〜む
さすがカプコン。名なしの超戦士だしぃ〜
昔さースコアボードに戦場の娘（むすめ）って
書いてあったゲーセンがあって、そこのおっさんが
コワくてえーまちがえてるって言えなかったという…。
だってさーゲーセンの中に入ってゲーム
やらない奴は、おいだされるんだぜえ〜
信じられるかい？ ま‥それはいいとして…
あとは1941ですね カプコンは。
むずかちぃ——よ——ちとさ



テーブルタイプで一番目立ったのは、やはりコナミでしょう。中でもパロディウスは人目を引いてましたねえ〜——。縦スクロールシューティングのトライゴンは良く出来てると思いますよ。さすがシューティングのコナミといったとこでしょうか…。あと亀の忍者のやつがあったっけ。全米で人気とか…。アメコミで見たことあるぞ。ファミコンでも出てたか…。そうそう、あとわすれてはならないのがエイリアンズなんですねえ〜。映画を見たことがある人は2倍楽しめるんですね〜コワイですね〜—それではまた後でお会いしましょうね。コナミ、ギーガー好きですね—関係ないか…



人生バラ色



独断によりシグマの彼女に決まりぃ！写真を撮る人もけっこーいたぞ。記念写真でもとってもらえばよかったかなへとか思ったりして……。以上うへ！

アンケートに答えてくれた方々アリガトウね。 字キタナくてゴメン（みきりん）。



この他にも、いろんな（みょーな）ものや、いろんな（みょーな）ことが、あったけれど、2Pじゃこれだけしか描けないよー。みきりん。

こいつをチェックだ!!

AOU '90 AMUSEMENT EXPO アンケート調査

■さてさて、それでは一般入場者の人々はどんなゲームをチェックしていたのか？会場でアンケートに答えていただいた666人の意見をここにまとめてみたぞ。なかなか興味深い数字である…。
■気に入った順に…という書き方で、2番目や3番目に回答された票数が多いゲーム等がある事にも注目。

このショーで気にいったゲームは？ 気にいった順に3つ上げて下さい

	ゲーム名	メーカー名	1番	2番	3番
1	パロディウスだ！	コナミ	159	77	56
2	G-LOC	セガ	115	78	47
3	W. G. P.	タイトー	74	56	42
4	1941	カプコン	36	38	45
4	戦場の狼II	カプコン	36	67	28
6	ロッドランド	ジャレコ	33	20	16
7	エイリアンズ	コナミ	18	26	22
8	雷電	セイブ開発 テクモ	17	25	21
8	クラックス	アタリ ナムコ	17	18	8
10	ハテナ?の大冒険	カプコン	12	11	13
11	トライゴン	コナミ	11	12	11
12	球界道中記	ナムコ	8	16	11
12	クルードバスター	データイースト	8	8	1
14	ドロップス(コラムス)	セガ	7	4	7
14	スーパーフロッグ	セガ	7	8	11
16	カダッシュ	タイトー	6	2	2
17	コスモギャング	ナムコ	5	2	4
18	マジシャンロード	SNK	5	0	5
19	空牙	データイースト	4	11	4
19	バトルシャーク	タイトー	4	3	4
19	NEO-GEO	SNK	4	5	7
19	ロボコップ(ピンボール)	データイースト	4	4	4
23	ストライダー飛竜	カプコン	3	2	2
24	ハットリス	ビデオシステム	3	14	3
24	ビッグラン	ジャレコ	3	5	2
24	T.M.N.T.(U.S.A)	コナミ	3	9	5
24	あしたのジョー	タイトー	3	3	7
28	ロストワールド	カプコン	2	0	2
28	TSG-1	UPL	2	2	1
28	オペラ座の怪人(ピンボール)	データイースト	2	2	5
28	キントウン	カワクス ローラートロン	2	0	0
28	メジャータイトル	アイレム	2	3	0
28	レーシング・ヒーロー	セガ	2	7	4
	苦胃頭捕物帳	タイトー	1	6	1
	ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ	1	0	1
	エリア88	カプコン	1	3	0

年齢構成

14歳	4
15歳	24
16歳	54
17歳	68
18歳	163
19歳	132
20歳	81
21歳	49
22歳	18
23歳	10
24歳	8
25歳以上	22
無回答	33
計	666

性別

男	636
女	7
無回答	23
計	666

職業

中学生	22
高校生	256
大学生	166
社会人	85
その他	105
無回答	32
計	666

調査日時　1990年2月28日（木曜日）
天候　晴天
調査対象　一般入場者
調査方法　入場者に受付にてアンケート用紙を2,000枚配布。
有効回答数　666通
尚このアンケート調査は主催　AOU実行委員会　協力　月刊ゲーメスト　月刊コインジャーナルで行いました。

※は印重複回答のものを含みます。



このショーを何で知りましたか？

ゲームセンターで	宣伝物	友人・知人から	業界誌で	ゲーメスト誌で	その他	無回答
20	9	147	41	416	21	12

このショーに何を期待してきましたか？

ニューゲームの発表	情報交換	その他	無回答
566	34	43	23

街のゲームセンターに1ヵ月に平均何回行かれますか？

1～3回	4～6回	7～10回	11回以上	1度も行かない	無回答
60	99	103	326	8	70

この会場に来て楽しかったですか？

楽しい	楽しくなかった	無回答
566	71	29

注楽しくなかった理由として、ゲームが出きなかったという意見が最も多く上げられました。

会場までの所要時間は？

1時間以内	1時間半	2時間以上	無回答
131	256	259	20

どこからおいでになりましたか？

東京都	204	愛知県	10	長野県	3	奈良県	1
千葉県	155	栃木県	9	北海道	3	山口県	1
埼玉県	115	大阪府	7	新潟県	2	青森県	1
神奈川県	110	滋賀県	4	兵庫県	1	宮城県	1
茨城県	15	静岡県	4	京都府	1	熊本県	1
無回答	18						

全国で宇宙堂でなきゃ～いゃ～病が大流行！原因は親切ウイルスらしい

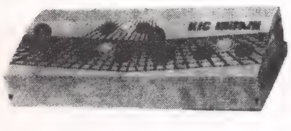
(あ) R－TYPE	アイレム	¥19,000
悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥33,000
アッポー	セガ	¥ 6,000
アームドF	日物	¥18,000
ASO	SNK	¥ 9,500
アレックスキッドⒶROM	セガ	¥ 8,000
アテナ	SNK	¥ 5,000
アレスの翼	カプコン	¥ 7,500
アルゴスの戦士	テクモ	¥13,500
R－TYPE II	アイレム	¥75,000
(い) イスパイアル	オルカ	¥ 4,000
一揆	サン電子	¥ 4,000
1942	カプコン	¥ 8,000
1943	カプコン	¥15,000
1943(ROM)	カプコン	¥ 6,000
1943(改)	カプコン	¥18,000
イメージファイト	アイレム	¥45,000
イメージファイト(ROM)	アイレム	¥ 9,000
E・R・カンフー	コナミ	¥ 6,000
(う) WIZ	タイト	¥ 6,000
ウイッツ(パズル)	？	¥10,000
EXEDEXES	カプコン	¥ 9,500
エクセライザー	ジャレコ	¥ 8,000
エクセリオン	ジャレコ	¥ 6,000
F－1ドリーム	カプロン	¥16,000
エキサイトアワー	テクノス	¥ 8,000
エキサイトサッカー	アルファ	¥ 4,000
SRD	DECO	¥ 9,500
(お) オーダイン(ROM)	ナムコ	¥14,500
黄金の城	タイト	¥ 9,500
(か) カロリーVSモグラニアン	セガ	¥ 6,000
ガルディア	セガ	¥ 6,500
ガンスモーク	カプコン	¥11,000
ガルガ	コナミ	¥38,000
影の伝説	タイト	¥ 9,500
カルノフ(ROM)	DECO	¥ 6,000
火激	タイト	¥15,000
空手道	DECO	¥ 4,000
(き) 究極タイガー	タイト	¥27,000
奇々怪界	タイト	¥ 5,000
ギャラガ	ナムコ	¥ 5,000
銀河任侠伝	ジャレコ	¥14,000
キャリバン	日物	¥ 6,000
(く) クレイジークライマーII	日物	¥18,000
グリーンベレー	コナミ	¥ 8,000
グラディウスII	コナミ	¥47,000
グラディウス(電源付)	コナミ	¥23,000
功里金団	タイト	¥17,000
(け) 源平討魔伝	ナムコ	¥30,000
原始島	SNK	¥38,000
(こ) ゴールドメダリスト	コナミ	¥10,000
コントラ	コナミ	¥17,000
サーカスチャーリー	コナミ	¥ 3,000
ザ・ギネス	サン電子	¥ 4,000
ザ・高校野球	アルファ	¥ 5,000
サラマンダー	コナミ	¥26,000
サイドアーム	カプコン	¥14,000

西遊降魔録	テクノス	¥14,000
サンダークロス	コナミ	¥38,000
(し) ジョイフルロード	SNK	¥ 3,000
GPレース	アイレム	¥ 3,000
女少バレー	タイト	¥ 3,000
新入社員とおる君	コナミ	¥ 3,000
ショットライダー	シグマ	¥ 6,000
シュートアウト	DECO	¥ 4,000
ジェネシス	DECO	¥ 4,000
ジャングラー	コナミ	¥ 6,000
ジャンプバグ	セガ	¥ 6,000
四川省		¥15,000
ジェミニウイング	テクモ	¥18,000
(す) スペースパイロット	コナミ	¥ 3,000
スーパーバスケットボール	コナミ	¥ 3,000
スーパーライダー	タイト	¥ 5,000
スペースポジション	セガ	¥ 6,000
スラップシューター	セガ	¥ 8,000
スペランカー	アイレム	¥ 6,000
スクランブルフォーメーション	タイト	¥13,500
スカイキッド	ナムコ	¥ 9,500
スカイソルジャー	コナミ	¥38,000
スターフォース	テクモ	¥ 9,500
スイマー	テクモ	¥ 4,000
(せ) 青春スキャンダル	セガ	¥ 5,000
戦場の狼	コナミ	¥ 6,000
ゼビウス	ナムコ	¥ 6,000
セクションZ	カプコン	¥ 9,500
(そ) ソディアック	？	¥ 4,000
ソンソン	カプコン	¥ 5,000
ソロモンの鍵	テクモ	¥ 9,500
ソニックブーム	セガ	¥38,000
(た) タイガーヘリ	タイト	¥ 9,500
タンクバスターズ	テクモ	¥ 6,000
ダンガー	日物	¥ 9,000
ダブルドラゴン	テクノス	¥19,500
ダッシュ野朗	タイト	¥25,000
闘いの挽歌	カフコン	¥14,000
ダーウィン4078	DECO	¥ 9,500
ダークミスト	タイト	¥ 9,500
(ち) チャンピオンベースボール	アルファ	¥ 3,000
チョップリフター	セガ	¥ 7,500
(て) テラクレスタ	日物	¥ 9,500
10ヤードファイト	アイレム	¥ 3,000
テラフォース	日物	¥14,000
ディグダグ	ナムコ	¥ 6,000
ディグダグ2	ナムコ	¥ 6,000
天聖龍(ROM)	ジャレコ	¥ 9,000
(と) トップローラー	ジャレコ	¥ 5,000
トライアウト(プロ野球入団テスト)	DECO	¥ 4,000
ドリームショップ	？	¥ 4,000
ドンキーコング3	任天堂	¥ 5,000
怒号層圏(P付)	SNK	¥12,000
ドッジボール	テクノス	¥ 7,000
TONMA	アイレム	¥45,000
TONMA(ROM)	アイレム	¥ 9,000
ドラゴンブリード	アイレム	¥47,000

虎への道	カプコン	¥18,000
DR.トッペル探険隊	タイト	¥13,000
ドラゴンバスター	ナムコ	¥12,000
ドラゴンスピリット(ROM)	ナムコ	¥ 9,500
どんどこどん(サブ)	タイト	¥13,000
(に) 忍者プリンセス	セガ	¥ 7,500
忍者君II	UPL	¥10,000
忍者君	UPL	¥ 5,000
ニューラリーメ	ナムコ	¥ 7,000
(は) バトルクルーザー	シグマ	¥ 6,000
バトルフィールド(P付)	SNK	¥17,000
バンクパニック	DECO	¥ 6,000
バトルレーン5	タイト	¥ 5,000
バルガス	カプコン	¥ 8,000
バドルマニア	SNK	¥ 7,000
バブルボブル	タイト	¥25,000
ハイパースペシャル	コナミ	¥ 9,500
バルトリック	ジャレコ	¥ 9,500
爆突機銃艇(ROM)	ナムコ	¥ 6,000
バーニングフォース(ROM)	ナムコ	¥19,000
(ひ) ビッグプロレス	テクノス	¥ 3,000
ピンポンキング	タイト	¥ 3,000
ひげ丸	カプコン	¥ 5,000
飛翔鮫	タイト	¥17,000
姫四季舞	？	¥ 9,500
B－WING	DECO	¥ 8,000
P－47(ROM)	ジャレコ	¥ 6,000
ビーチバレー	テクノス	¥18,000
(ふ) フリップブル	タイト	¥ 9,500
フラッシュポイント(ROM)	セガ	¥12,000
フォーメーションZ	ジャレコ	¥ 8,000
ブータン	コナミ	¥ 5,000
フロントライン	タイト	¥ 5,000
フィールドコンバット	ジャレコ	¥ 7,000
ファイナライザー	コナミ	¥ 6,500
ファンタジーゾーンII	セガ	¥ 8,000
ブラックドラゴン	カプコン	¥15,000
フェリオス(ROM)	ナムコ	¥14,500
ブラストオフ(ROM)	ナムコ	¥ 8,500
ファイネストアワー(ROM)	ナムコ	¥19,000
ファンタジーゾーン(ROM)	セガ	¥ 7,000
(へ) ペッタンピュー	ジャレコ	¥ 6,000
ペンギン君ウォーズ	UPL	¥ 4,000
ペンゴ	セガ	¥ 5,000
ヘルファイアー	タイト	¥22,000
ヘビーユニット	タイト	¥19,000
(ほ) ボンジャック	テクモ	¥ 5,000
ホットスマッシュ	タイト	¥ 9,500
(ま) マーカム	サン電子	¥ 5,000
魔界村	カプコン	¥ 9,500
魔界伝説	ジャレコ	¥12,000
魔境戦士(P付)	DECO	¥13,000
(み) ミラックス	？	¥ 5,000
MR.DO	U・V	¥ 5,000
未来忍者(ROM)	ナムコ	¥ 9,500
MRヘリ(ROM)	アイレム	¥ 9,000
MR.五衛門	コナミ	¥ 6,000



(め) 迷宮島	アイレム	¥ 9,500
メルヘンメイズ(ROM)	ナムコ	¥ 9,500
(も) モンスターレアⒷ	セガ	¥40,000
〃 ROM	セガ	¥ 9,500
モンスターランド	セガ	¥11,500
もも子120％	ジャレコ	¥ 7,000
(よ) 妖魔忍法帖	日物	¥ 9,500
(ら) ラスタンサーガ	タイト	¥27,000
ライフフォース	コナミ	¥26,000
ラストミッション	DECO	¥ 8,000
ラッシュ&クラッシュ	カプコン	¥ 9,500
(り) リングファイターズ	タイト	¥ 4,000
リバレーション	DECO	¥ 5,000
リングの王者	コナミ	¥19,500
リベンジオブドゥ(P付)	タイト	¥ 9,500
(れ) レジオン	日物	¥ 9,500
レインボーアイランド	タイト	¥25,000
(ろ) ロードファイター	コナミ	¥ 5,000
ロードランナーI～IV	アイレム	¥ 7,000
ロンパーズ	ナムコ	¥69,000
(わ) ワードナーの森	タイト	¥12,000
ワンダープラネット	DECO	¥14,000
ワールドコート(ROM)	ナムコ	¥ 8,500
ワールドスタジアム89	ナムコ	¥69,000
麻雀 麻雀		
リアル麻雀	アルバ	¥ 3,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥ 4,000
麻雀放浪記(青春編)	H・D	¥ 5,000
麻雀学園	ユウガ	¥ 9,500
華の舞	ダイナックス	¥18,000
S・リアルP2	セタ	¥ 9,000
麻雀学園2	ユウガ	¥12,500
麻雀クリニック	H・D	¥ 9,500
お雀子クラブ	V・S	¥ 5,000
ロイヤルクィーン(BET)	日物	¥ 3,000
ロイヤルナイト	日物	¥ 3,000
ナイトギャル	日物	¥ 3,000
麻雀殺人事件	日物	¥ 9,500
クリスタルギャルII	日物	¥ 5,000
制覇	日物	¥ 5,000
スウィートギャル	日物	¥ 5,000
麻雀刺客	日物	¥15,000
ギャルの告白	日物	¥35,000



キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC－045DX)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000

来店の方に一言！突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★ 受付時間 ★

平日 AM9:00～PM11:00
日祭 PM1:00～PM10:00（電話注文のみ）

どんどんリスト注文表を請求して下さい。（係員は暇をもてあましています。）
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

今

ゲーム メダル エレメカ

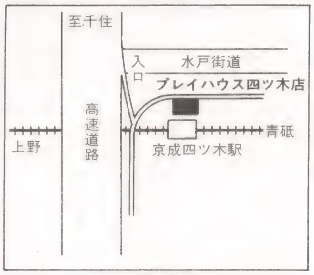
狙え！ゴールドメダリスト！

●アルバイト募集!!

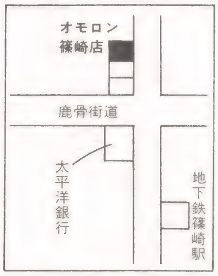
●時間AM10:00~PM12:00　●時給等は応相談

ユニホーム支給　●交通費支給

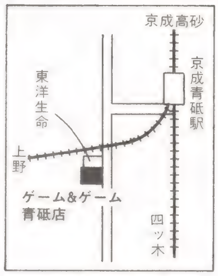
●仕事内容ホール係相談に応じます



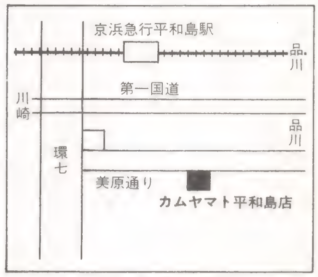
☎03(694)9561



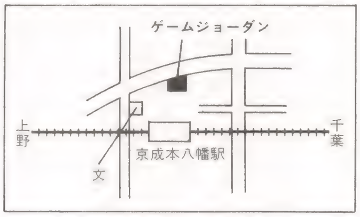
☎03(679)7245



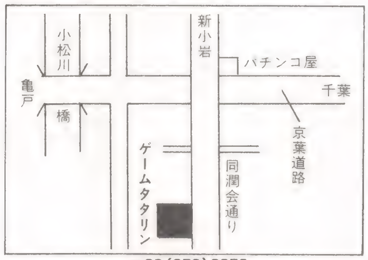
☎03(694)7739



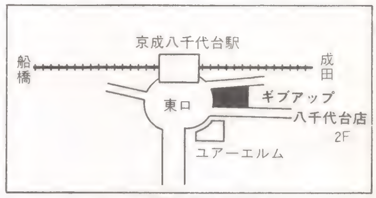
☎03(763)9658



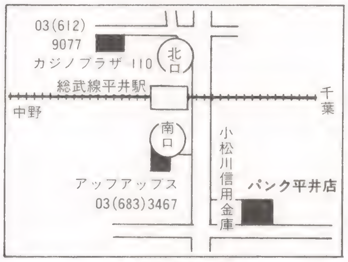
☎0473(21)1626



☎03(653)3250



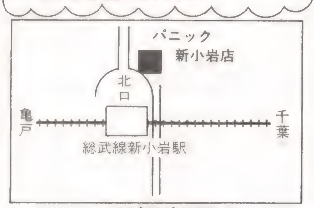
☎0474(84)9988



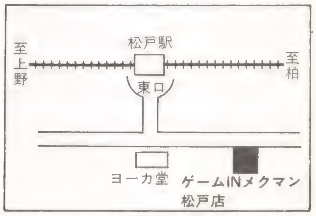
☎03(638)0826



来店された友達ありがとう
また電話下さいね



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00～PM7：00までで──す。よろしくね！

R-TYPE	20,000円
ギャルの告白	23,000円
中華大仙	15,000円
麻雀教室	20,000円
究極タイガー	20,000円
マスタッシュボーイ	20,000円
セカンドラブ　メダル用	24,000円
1943	23,000円
麻雀学園	10,000円
ザ・マージャン	10,000円
ゼビウス	8,000円
チャレンジガール	20,000円
奇々怪界	8,000円
大勝負	7,000円
バルガス	8,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円
エレベーターアクション	9,000円
マッピー	10,000円
ワールドスタジアム	80,000円
グラディウス	
将棋	20,000円
雀王	8,000円
ナイトギャルサマー	5,000円
ソニックブーム	23,000円
スラップファイト	40,000円
××ミッション	38,000円
スーパーリアル麻雀PⅡ	25,000円
ニュージーランドストーリー	30,000円
真打	30,000円
ピット＆ラン	20,000円
スターフォース	38,000円
サラマンダ	20,000円
ジェネシス	28,000円
マージャン野郎	10,000円
ジャントツ	6,000円
リアル麻雀	5,000円
雀遊	7,000円
アメリカンフットボール	18,000円
マージャンクラブ	8,000円
フラッシュポイント	
雀卓	8,000円
上海	12,000円
ゴールデンアックス	80,000円
コンバットスクール	
キューブリック	
メジャーリーグ	
パーフェクトビリヤード	15,000円
クォース	
バトルフィールド	25,000円
リングの王者	25,000円
フェイスオフ	70,000円
西遊降魔録	20,000円
レジオン	10,000円
イーアルカンフー	6,000円
ベースボール	5,000円
バトルロード	20,000円
オープン5カード(自社製)	50,000円
テレビ　メダル共用	

PCエンジン用ソフト買い取ります。

オモロン

本社（株）メクマ

東京都江戸川区松江2-18-16

☎03(652)5296　FAX03(652)8474

振込先 太平洋銀行江戸川支店

当8260189024

HexaCross パズル

4月になって、新たな生活に踏み出すみんなに、僕から今年度最初の試練を送ろう。

出題 APAPA

解き方

問題を見ると、6文字のゲーム名が6つ並べてある。そこで矢印の部分を縦に読むと、セガのシューティング「ヘビーメタル」が見つけられる。

そこで、この6つのゲーム名のうち、どれか一つだけをゲーム名群の中のものと交換し、問題にあったうちの5つのゲーム名と、交換した一つのゲーム名の、計6つのゲーム名を並べかえ、縦の6列のどこでもいいからゲーム名が読めるようにしてほしい。

ゲーム名の左右反転はアリ、ただし横にずれない事。

解答は見つけ出せたゲーム名、問題から除いたゲーム名、ゲーム名群から選んだゲーム名の3つ。

解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは4月20日必着。正解者の中から5名を選んで、明日への希望の「豪華な粗品」を送ります。それからパズルの難易度を、5段階評価で聞かせて欲しい。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。

ネタ切れで苦しんでいる僕に、救いの手も（記念品を用意して）待ってるよ。

ゲーム名群

グ	ラ	デ	ィ	ウ	ス
ス	カ	イ	キ	ッ	ド
ダ	ラ	イ	ア	ス	II
バ	ブ	ル	ボ	ブ	ル
ボ	ス	コ	ニ	ア	ン
ワ	ン	ダ	ー	モ	モ

問題

（矢印：左から2列目）

リ	ヘ	ー	ガ	イ	タ
ラ	ビ	オ	レ	プ	ス
ド	ー	シ	ク	ロ	ブ
サ	メ	サ	メ	サ	メ
メ	タ	ル	ホ	ー	ク
バ	ル	ト	リ	ッ	ク

―3月号当選者発表―

フリップルパズルは、種々の悪条件が重なったようで、回答数が非常に少なかった。

さらに、正解の『3』の回答は3人のみ。そこで当選者は、その3人と、『4』と回答してきた4人のうちから2人とします。

ちなみに正解の3人の難易度アンケートの回答は、ノーマル、ハード、ベリーハードでした。

当選者

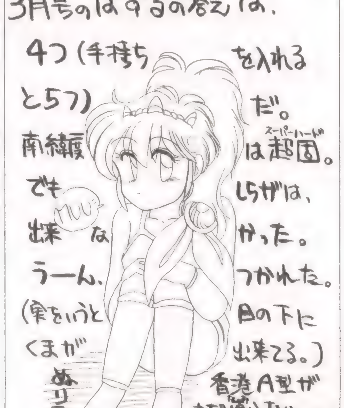
PN DOKA君（東京都）
PN 赤城久留美さん（東京都）
臼井政幸君（東京都）
桜井 勇君（埼玉県）
PN CGC-REO VF君（兵庫県）

以上の5名、おめでとー。

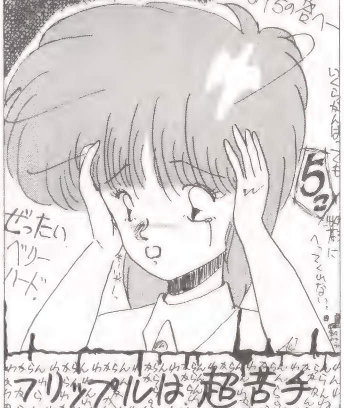
（APAPA）

―今月の残念賞―

PN はむら名物 兄弟まんじゅうさん（東京都）
毎月はがきをありがとー。それにしても、なんちゅーペンネームをつけとるんだ



PN AOI君（千葉県）
超苦手と言うわりに、けっこう惜しいところまで来ている。今月のパズルでがんばろー。



PN ウンモ浪人君（福島県）
考えてみれば、3人同時プレイはあり得ないんだな。それにしても怒りの目がちょっと怖い。



きこうぜ！♫♫♫♫♫

DISC BOX

エア・バスター
カネコ

1. Seaside Front (Arrange Version)　2. Coin〜Select　3. Seaside Front (Round 1)　4. Ruins (Round 1)　5. Boss　6. Clear　7. Mechanized Cave (Ruond 2)　8. Scramble (Round 3)　9. Out of Gravity (Round 4)　10. The Borderline (Round 5)　11. Death Circus (Round 6)　12. Final Boss(1)　13. Final Boss(2)　14. Ending　15. Game Over 〜 Name Entry
1990年4月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ



CD：PCCB-00025　¥1500(税込)

金子製作所のエアバスターと言えば、極めてSEのインパクトが強いイメージがあったけど、ミュージックも超かっこいい！さわやかさとパワーがいっしょになっているとでも申しましょうか…とにかくいい！

構成は初めにアレンジVerが1曲、その後はオリジナルVerとなっています。

何人も圧倒するようなこの「パワー」、全てのVGMファンに感じてほしいですね。文句なしにおすすめ！

それではこのCDにほれた方のコメントをどーぞ。

●思い切り突き抜けた爽快感パワフルなベース。こいつはい！燃える！掘り出し物!!㊡

S.C.I.
タイトー



CD：PCCB-00024　¥1500(税込)

1. デモ　2. コイン〜スタート　3. Round 1　4. メインテーマ　5. ラウンドクリア　6. Round 2　7. Ruond 3　8. Round 4　9. Round 5　10. 追跡　11. 倉庫シーン　12. オールクリア　13. カウントダウン　14. ゲームオーバー　15. ネームレジスト　16. ボイスコレクション(英語)　17. ボイスコレクション(日本語)　18. SEコレクション(39音)
1990年4月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

Z32を駆り、ショットと体当たりで（もったいない…）敵車にぶちかますS・C・I。GSM1500シリーズで4月21日に発売です。

S・C・Iって本当に（チェイスHQもそーだったけど）、本当に「声」に張りがあるんだよね、とお思いの方、ご安心下さい。ちゃんとボイスコレクションが、それも日本語と英語の両方が収録されていますよ。やっぱ「グレイトだよ！」だよね。

もちろんミュージックの方も全曲収録。ファンにはたまらない1枚になりますね。

さあ、このCDを車の中でかければ、気分はもう暴走車輌！（あぶねーなって）

♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬ ディスク



CD：KICA-1006　¥1500(税込)

スペースマンボウ

コナミ矩形波倶楽部

SCC　データ・アレンジ・バージョン　1．COLORING (1st. BGM)　2．SACRIFICE (6st. BGM)　オリジナル・ゲーム・サントラ　3．BEYOND THE DARKNESS（オープニング）　4．BATTLE SHIP (1st. BGM)　5．HYDRA（ノーマルボス）　6．PROVIDENCE (2st. BGM)　7．AQUARIUM (3st. BGM)　8．PARALLEL SPACE (4st. BGM)　9．ZONE 5150 (5st. BGM)　10．DUST・DUST・DUST (6st. BGM)　11．FIRE WARNING (7st. BGM)　12．PSYCHOPATHY（ワープデモ）　13．BRILLIANCE (8st. BGM)　14．MOAN（最終ボス）　15．MEMOIRE（エンディング）　16．DISAPPEARANCE（ゲーム・オーバー）

1990年4月5日発売　キングレコード／コナミレーベル

ファミコンではVRC6で攻め、MSXでもSCCで攻めまくっているコナミ矩形波倶楽部。さて今回はキングレコードより2タイトルがリリースされます。

まずはMSXのスペースマンボウ。やはりハードは違えど、矩形波倶楽部なんだねって感じ。

内容は、まずSCCのハード上でのアレンジバージョンが2曲(1面、6面)、ま、それと原曲バージョンが14曲の、全16曲が収録。なっかなかの出来ぐあい。

でも、先月の悪魔城でも感じたことだけど、コンシューマーでもこれだけの音が出せるよーになったってんだね。



CD：KICA-1007　¥1500(税込)

コナミ・ファミコン・ミュージック

メモリアルベストVol. 2

コナミ矩形波倶楽部

ツインビー3　1．ボコボコランデブー　2．ファースト・ランデブー・メドレー　3．パワーアップ・ランデブー・メドレー　4．EXTRA STAGE BGM　5．ファイナル・ランデブー・メドレー　6．EVENING GLOW OF T3　エキサイティングサッカー　7．SELECT DEMO　8．THE FIRST HALF KICK OFF!　9．HALF TIME DEMO　10．THE SECOND HALF KICK OFF!　11．RESULT BGM　12．SEASIDE MEMORIESファルシオン　13．THE FIRST SPACE FIGHT　14．THE EVENING VOYAGE　15．NARROW ROAD　16．CAREFULL WITH THE WALLES　17．FLYING HIGH　18．THE FINAL SPACE FIGHT　19．FAREWELL TO JOUNEY

1990年4月5日発売　キングレコード／コナミレーベル

コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアルベストVol・2。これも矩形波倶楽部が担当したそーです。

内容は、まずツインビー3。曲数の多さからきたものか、メドレー中心に構成されてます。

お次はエキサイティングサッカー。なんでもエンディングで泣いた方がいるとかいないとか…？

最後はファルシオン。これもかっこいいですね。

いやーしかし矩形波倶楽部もがんばってますねー。本音を言えば、もっとアーケードでもがんばってほしいですが…以後に期待しましょ。



CD：APCG-9001 ¥3500(2枚組・税込)
CT：APTG-9001 ¥3500(2枚組・税込)
LP：APJG-9001 ¥3500(2枚組・税込)

交響組曲ドラゴンクエストIV

～導かれし者たち～

○オーケストラ・ヴァージョン　1．序曲　2．王宮のメヌエット　3．勇者の仲間たち　4．街でのひととき　5．勇者の故郷～馬車のマーチ　6．恐怖の洞窟～呪われし塔　7．エレジー～不思議のほこら　8．のどかな熱気球のたび～海図を広げて　9．謎の城　10．栄光への戦い　11．導かれし者たち～終曲～　○オリジナル・ヴァージョン（ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー）　1．オープニング　ネーム・イン・プット・テーマ　2．第1章王宮の戦士たち　3．第2章おてんば姫の冒険　4．第3章武器商人トルネコ　5．第4章モンバーバラの姉妹　6．第5章導かれし者たち　7．フィナーレ

1990年3月13日発売　アポロン音楽工業

去る2月、君は家で何をしてたかな？　やはり圧倒的にドラゴンクエストIVをプレイしてた人が多いでしょうね。で、ちょうど今頃クリアした人もいるでしょう。そういった方々に、今1度あの感動を！とばかりに、アポロンからドラゴンクエストIV～導かれし者たち～がリリースされました。

作曲、オーケストレーションはおなじみのすぎやまこういち。もちろん演奏は、これまたおなじみのNHK交響楽団。

やはりこのアルバムは、ドラクエIVを本気でプレイし、クリアした人に聞いてほしいよね。

DOHJIN コーナー

担当 APAPA

今月はちょっと事情があって、同人誌は10日までに届いたものの中からの紹介です。

投稿規定◇

同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送って欲しい。

本のPRとして、読者への短いメッセージも書いてくれれば、なお良いぞ。

伝言板には同人誌の広告、サークルの勧誘などを、特徴をアピールしてどうぞ。

伝言板の締切は4月20日必着。掲載は7月号。

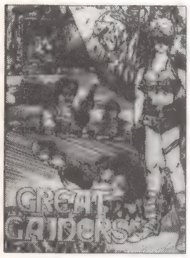
伝言板も同人誌も、住所、氏名、年令の他に、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡の為に）お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。

（APAPA）

同人誌紹介

GREAT GAINERS



開拓者発行、B5版76頁オフ、表紙レザック。

「ゲイングランドの好きなメンバーで作ったONLY本です。リレーマンガ6本とキャラクターベスト5で構成されてます」

通販可。送料込み800円、無記名小為替で。

（〒277 千葉県東葛飾郡沼南街高柳866−8 石井方「開拓者」）

痛快！IREM通り



心筋梗塞・Jクラブ発行、B6版44頁コピー。

アイレムのキャラのイラストやパロディ。全体にギャグが主体。

通販可。送料込み325円。まずは62円切手同封で問い合わせを。

（〒654 神戸市須磨区大手町1−4−15 秋田方 IremBook係）

ステージ01 Vol.9



ステージ特ワン2



ステージ01はゲームサークルCANNOT発行、A5版138頁オフ。特ワン2はCANNOTつくば発行、A5版76頁オフ。

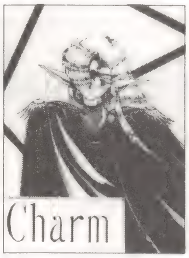
ステージ01は、ダラII、ファイネストアワー特集で、攻略、マンガその他。

特ワン2は創作オリジナルコミックアンソロジー。レベルは高い。

通販可。どちらも送料込みで1冊500円、2冊目から300円プラス。無記名小為替で申込を。

（〒700 岡山市津島新野1−10−8 西崎アパート14号 城宏和方 CANNOT本部）

Charm



ねこまんま企画編集部発行、A5版40頁オフ。

マンガ、イラスト、フリートークなどを、11人の執筆陣が、3頁づつ自由に執筆。

「当サークル初の本『Charm』は、テーマこそ『ゲーム&ファンタジー』だけど、ほとんどの執筆者はやりたい放題やってます」

通販可。送料込み400円の無記名小為替で。

（〒816 福岡県春日市上白水633−7 増田崇行）

JUSTIFY Vol.6



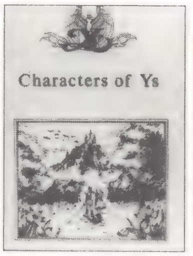
LPG発行、B5版2冊組、計76頁コピー、表紙特殊紙。サークルLPGの会誌。

「今月号は創刊1周年記念ということで、スタッフ一同、気合フルスロットルで作り上げました」

通販可。送料込み500円の無記名小為替で。地方会員も募集中。

（〒040 函館市田家町5−5 石垣忠司方 LPG）

Characters of Ys



伏見友里個人誌、A5版52頁オフ、表紙新だん紙。

「私の大好きなYsI・IIのキャラ紹介の本です。身長、体重、足のサイズまで考えてしまいました。次回はこのキャラで、ゲームの話そのままのマンガを描きますです」

各キャラ半頁から1頁を使って、イラストと文で紹介。

通販可。500円の無記名小為替＋50円切手で。

（〒567 大阪府茨木市星見街14−9 伏見友里）

ぐばるむんすぐぐ Vol.1・Vol.2





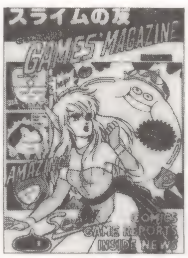
FIEBLE・MIND発行、A5版オフ。Vol.1は52頁、Vol.2は76頁。

Vol.1はゲームメカ特集で、ファイナファイザー、イメージファイト、アールタイプ、サイドアームズ、サイバリオンのメカのオリジナル解説。Vol.2はファンタジー特集で、イラスト&マンガ&フリートーク。

通販可。まずは62円切手同封で問い合わせを。

（〒602 京都市上京区室町通今出河上ル西入ル蒔島屋町138 前川恵一）

スライムの友



STUDIOのねむ発行、A5版オフ。Vol.1は48頁、Vol.2は60頁表紙2色。

Vol.1はマンガ主体、Vol.2はゲーム討論とマンガ。家庭用ゲーム機とソフトを中心に構成。一般の同人誌に比べて、雑誌感覚の本で、将来が期待できる。

通販可。Vol.1は400円、Vol.2は500円分の無記名小為替で、送料は1冊175円を切手で。Vol.1・Vol.2セットならサービス料金で、送料込み千円を無記名小為替で。また岡山付近での執筆者を募集中です。

（〒702 岡山市北浦383 鍋本哲二方 STUDIOねむ）

※3月号のドラクエ本『α』ですが、埼玉県川口市戸塚の（恐らく男の）方／　お名前がございません。心当たりのある方は御一報を。

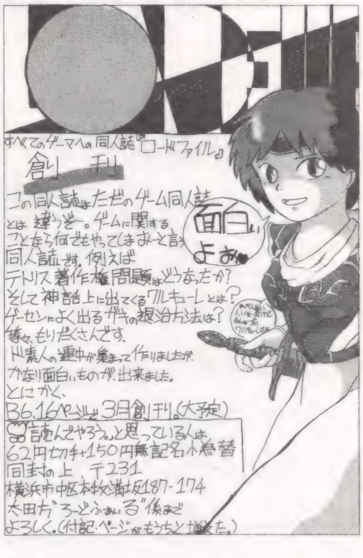
伝言板

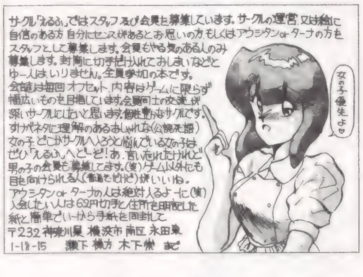
☆社会人や主婦になってもゲーム好きが治らない。そんなアダルトのためのサークルを結成しました。興味のある方は御連絡下さい。（〒603　京都市北区紫竹下長目町27　井上秀子）

☆ゲームやアニメの好きな方を募集しています。別にゲームやイラストが下手な方でもかまいません（私がそうですから）。活動内容は、2ヵ月に1回会誌を発行し、年に数回お茶会やゲーム大会、そして情報交換を予定しています。興味をもった方は62円切手同封で御連絡下さい。（〒315　茨城県石岡市国府3−4−17　篠塚豊）

☆ゲームをより楽しむためのサークル『MT−P』ではライター、イラストを描いてくれる方を募集中です。新旧ゲーム問わず大好きなゲームを1つ書いて、62円切手同封のうえ御連絡を。（〒252　神奈川県綾瀬市綾西4−2−4　藤平哲也）

















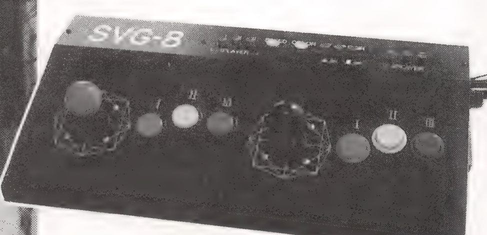


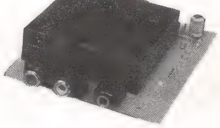
山ほどある基板の在庫!!

進学・入学大特価セール!!

グラディウスIII（新品）	¥138,000	ハレーズコメット	¥ 38,000
グラディウスIII（中古）	¥118,000	JUJU伝説	¥128,000
グラディウスII	¥ 49,000	サイバリオン	¥ 50,000
バーニングフォース（ロム）	¥ 19,800	ドルアーガの塔	¥ 18,000
デンジャラスシード（ロム）	¥ 19,800	マッドギア	¥ 20,000
R−TYPE II	¥ 98,000	1943	¥ 20,000
サラマンダ	¥ 30,000	ギガンデス	¥ 80,000
クォース	¥ 50,000	メイズオブフロット	¥ 50,000

ソフトランド秀和は基板が山のようにあります。





ステレオ化キット
RPS−8　¥8,000



コントロールBOX
SVG−8

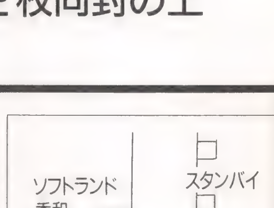
ビデオ・RGB　¥34,800
RGB　¥29,800

メガドライブ用ケーブル　ジョイシステム
PMF−8　¥3,500

カタログ請求は62円切手２枚同封の上
下記住所へ!!

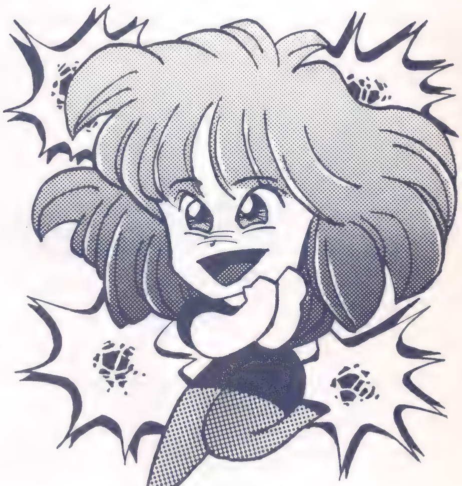
ソフトランド秀和

〒556
大阪市浪速区日本橋5丁目12−9
TEL.06-649-7177



行かずにおれない

●近くの店にまだ入ってないゲーム、なくなってしまったゲーム。ここに来れば会えるかもしれない！"通"の選んだ150台が君を待っている。





輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



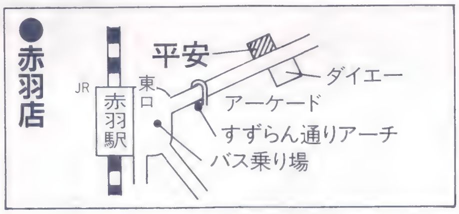
テーブルTVゲーム機

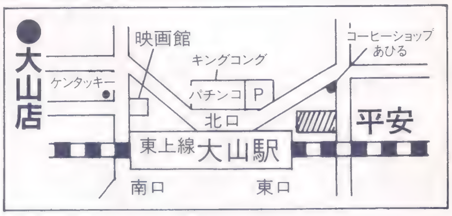
格安販売!

●14インチ 15,000円より
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)



※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



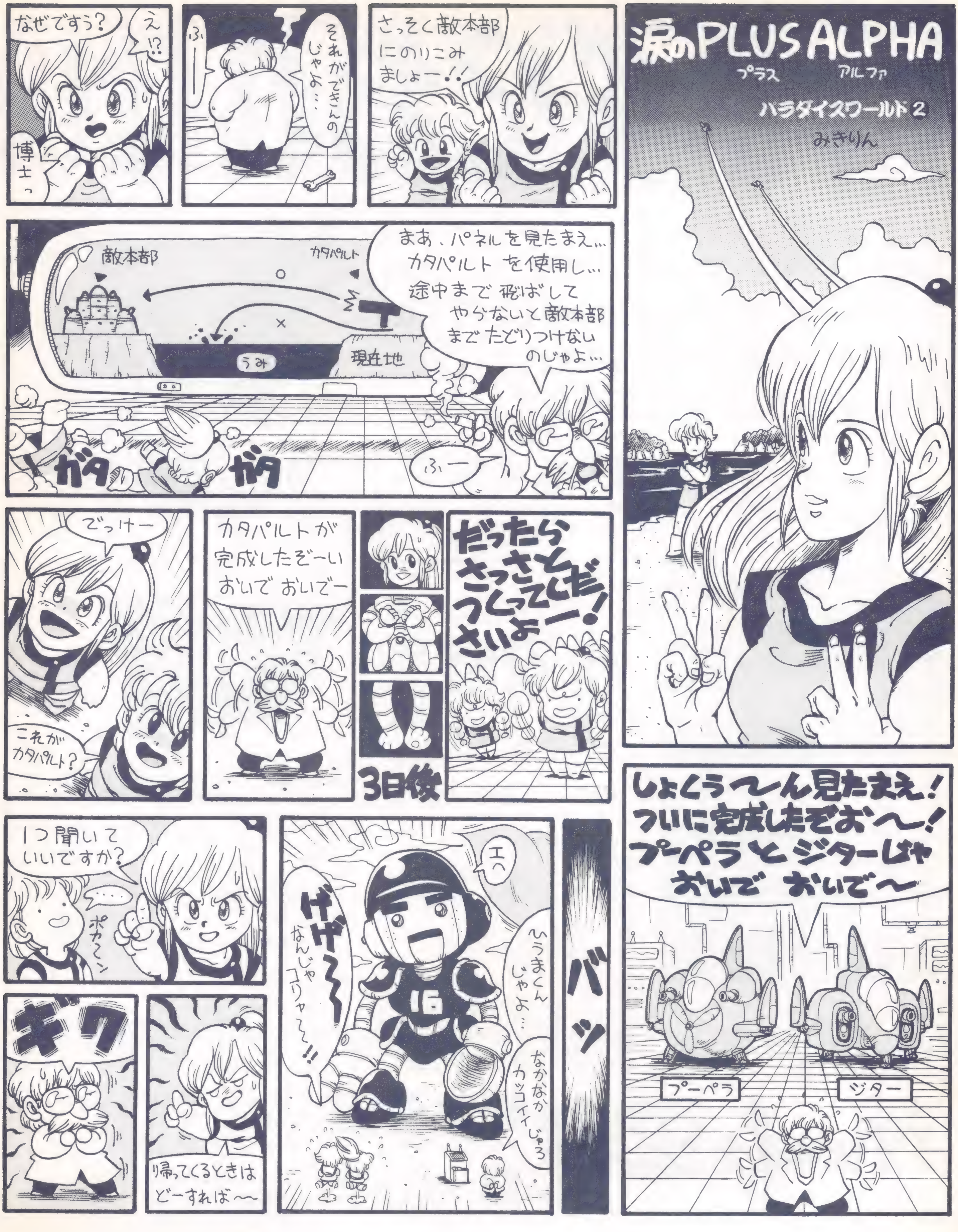


ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745
●電話は夜8時までにして下さいね。


涙のPLUS ALPHA
プラス アルファ
パラダイスワールド②
みきりん
さっそく敵本部にのりこみましょー!!
それができんのじゃよ…
ふー
え!?
なぜですう?
博士っ
敵本部
カタパルト
うみ
現在地
まあ、パネルを見たまえ… カタパルト を使用し… 途中まで 飛ばして やらないと敵本部まで たどりつけないのじゃよ…
ふー
ガタ ガタ
だったらさっさとつくってくださいよー!
3日後
カタパルトが完成したぞ～い おいで おいでー
でっけー
これがカタパルト?
しょくう～ん見たまえ! ついに完成したぞお～! プーペラとジターじゃ おいで おいで～
プーペラ
ジター
バッ
エヘ
ひうまくんじゃよ…
げげ～～!! なんじゃコリャ～～!!
なかなかカッコイイじゃろ
1つ聞いていいですか?
…
ポカ～ン
帰ってくるときはどーすれば～～
ギク



よく朝ゞ
…
まぃまさかそのオールで帰ってくるとか…
そーだけど…?
心配せんでいい！そのメカにはジャレコ特製オールがついているのだ！
ぎゃあぁ～
ぎゃん！
ブン
しゃきーん
どーにでもして…
発射!!
ぞー
とーちゃんオレはやるぜ!!
しゃほ しゃほ
準備運動開始！
いや～な予感…
どーん
炎上する敵本部
キーン
敵本部
とーちゃん!!もういっちょやるぜ！
そろーり
えーん！あたしは無実だあ～
ぎゃ～
グイイイン
へえええ～
おもかじいっぱーい！
あいあいさー
END

今回は音声合成の元祖のひ孫に登場してもらったぞ

音声合成決定版

いやな季節からやっと抜け出し、皆さんいかがお過ごしでしょうか?水島屋T・Jです。

さて今回はおまちかねのGⅢ(ぢーさん)の登場です。私としてはもっといろんな所でバンバンしゃべってほしかったのですが、まぁ声も一層まろやかになってたんで許すとしますか(⁉)

おまけは"ゾニック・ブーム"。このゲーム、思えば私が最初にセガに取材した時のゲームでした。いや、結構思い入れがあるんですよねぇ。(超職権濫用…かな⁉)

次回は…わが尊敬するアタリからの最新作、いってみたい所です‼

音声合成調査室

水島屋T.J.

GRADIUS Ⅲ

パワーアップ音声

スピード　アップ
SPEED UP
加速します。

ミサイル
MISSILE
ミサイル発射可能。

ダブル
DOUBLE
ダブル発射可能。

レイザー
LASER
レーザー発射可能。

マルティプル
MULTIPLE
オプション装着。

フォース　フィールド
FORCE FIELD
バリア装着。

シールド
SHIELD
シールド装着。

ゲームスタート時

デストロイ　ゼム　オール
DESTROY THEM ALL／
皆殺しだ／

火山、モアイ、クリスタル、各ボス直前

デストロイ　ザ　コーァ
DESTROY THE CORE／
コアを狙え／

水泡、細胞、各ボス直前

デストロイ　ズィ　アーイ
DESTROY THE EYE／
目を狙え／
(EYEをアーイとのばしてる所に注目)

砂、植物、各ボス直前

デストロイ　ザ　マウス
DESTROY THE MOUTH／
口を狙え／

プロミネンスボス直前

デストロイ　ザ　チェスト
DESTROY THE CHEST／
胸を狙え／

最終ステージ冒頭

ウォーニング　ウォーニング
WARNING／WARNING／…
警告／警告／…

最終ボス

アイ　ワズ　ボーン　アウト　オブ
I WAS BORN OUT OF
ザ　クリーディネス　オブ
THE GREEDINESS OF
マンカインド
MANKIND.
俺は人間の欲望から生まれた。

ホワイル　メン　イグズィスト
WHILE MEN EXIST,
ソウ　ウィル　アイ
SO WILL I.
人間がいる限り俺は甦る。

各ステージボスのダメージ音

ア〜〜〜〜〜…
AHAAAAA…‼
あーっ‼
※最終ステージボスのダメージ音のみ男・女複数の音になります。

SONIC BOOM

スタート／

オール　ライト　レッツ　ゴウ
ALL RIGHT LET'S GO／
よし、出発だ／

ボス直前→ボス

ザ　ターゲット　イン　ザ　サイト
THE TARGET IN THE SIGHT.
目標物、視界に入りました。

デストロイ　ザ　ターゲット
DESTROY THE TARGET.
目標物を破壊せよ。

面クリア／

オペレーション　サクセスフル
OPERATION SUCCESSFUL.
コングラッチュレイション
CONGRATULATION／
作戦成功、おめでとう／

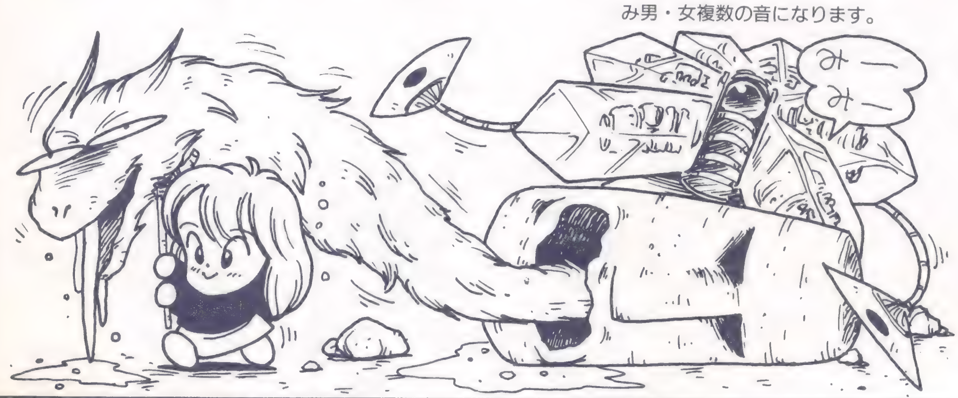
ミステイク／

リカバー　アンド　アタック　アゲイン
RECOVER AND ATTACK AGAIN.
生き返ってもう一度攻撃せよ。
(意訳すれば"出直して来い‼"かな?)

最終ステージ

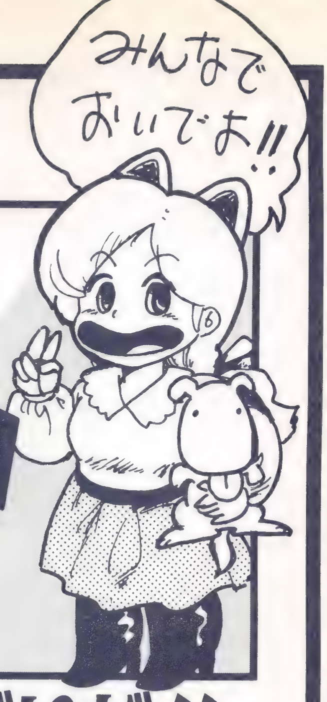
ディンジャー
DANGER／
危険です／

メインゲイト　オウプン
MAINGATE OPEN
主門、開きます。



☆ゲームコーナー☆

ミッキー



●1ゲームオール50円！こいつはすごいぜ!!●

難敵出現



アルバイト急募!!
- ○時間PM4：00～PM11：00
- ○時給750円以上
- ○年齢18～25歳
- ○交通費支給
- ○ユニフォーム（ジャンパー支給）
- ○仕事内容ホール係 軽作業、相談に応じます。

G-LOC

BATTLE SHARK

4月入荷!!

みんなゲームが大好きさ!!



ゲーメストで「ゲームコーナー ミッキー」の
ことはしっていますが 東京と兵庫では遠すぎる
ので 行くことはできません。
でも 行きたいです。 ぼくの近くにあるゲームセンターは
ゲーム機が30台たらずしかありません。
こんど東京のこと(ゲーセン)をおしえて下さい
それから ポスターがあまっていたら ぼくにください
(ポスターをあつめています)
これだけは、言っておきますが
ポスター欲しさに ハガキを出したのでは、ありません!!
ではまた きかいがあれば
ぜひ ミッキーに行きます!!
よろしくおねがいします
おわり。



ゲームコーナー
ミッキー

〒101 東京都千代田区神田
神保町1−16
☎03(293)4852

MAP





この台の前に立つと
自然に指が動いてしまう!
名人・達人も
集まるショールーム
へGO!
家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!
KIC CONTROL BOX MODEL 045DX
■価格(KIC-045DX完成品)
Ⓐビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
ⒷRGB21ピン対応 ¥28,000
ⒸⒶ,Ⓑ両方対応 ¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付
最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。
機能満載・新登場
KIC-045
'90型モデル
①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能
★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。
ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 (株)キョーワインターナショナル
●営業時間 午後1時〜7時
(日・祭日もオープンしています)
株式会社ケイアイシー
山手線
関東逓信病院
GS
←横浜
桜田通り(国道1号)
→麻布
五反田駅
東口
電波新聞社
都営地下鉄浅草線高輪台駅
品川
●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

詰めテトリスII正解者・当選者発表

リクエストに応え、正解者の皆様、みんな名前を載せましたよ！　当たった人はおめでとう！

詰めテトリスIIに多数の応募ありがとうございます。締切の12月15日までには235通の正解が送られてきました。応募券のない人も、正解者には載せましたが、抽選からははずさせていただきました。

今回は12月2日に送って来た人が一番早く、5人の人が送ってきてくれました。4日以降は、東京近辺だけでなく全国から届きました。

抽選は先着100名となった12月7日に届いた人の中から30人を選ばせていただきました。賞品のオリジナルテレカはできるだけ早く発送できるように努力します。

もし再び詰めテトリスを載せるようなことがあれば、試験シーズンと重ならないように注意します。SEE YOU AGAIN！

☆印のついている方がテレカ当選者です。おめでとう！

☆石橋秀夫　☆杉本智宣　☆高木祐之　☆SPT　☆鈴木敦夫　☆林洋人　☆清原敏幸　高木達也　大道隆雄　☆鈴木鳥太郎　西竹裕紀　大久保周　☆武井信也　後藤克巳　高橋和紀　☆谷口心也　原伸介　岩城隆志　菊正誉　木村茂　浜野慎一　山崎健一　宮本伸也　高木大輔　☆永井学　☆飯田誠　高橋英明　村上康治　小早川学　山田康博　☆古瀬充孝　渡部和

三浦新生　野口裕之　進藤祐樹　☆加藤一郎　吉田正浩　藤内真　丹野啓介　渋谷純　宮越康夫　石橋端山　☆今井肇　塩野裕幸　☆梶原慎正　☆田口傑　☆梶原謙次郎　鈴置誠　鯉田孝和　武本教幸　山形聡　山田幸弘　當摩修三　高久友宏　斎藤博希　山田省吾　☆水落勇樹　大竹智之　酒井賢次　井上洋二　☆辻淳　室井泰幸　児玉琢　☆岩崎高志

☆相川直樹　池田昌広　金内恵一　三島真二　須藤博孝　☆楠原武哲　日栄和信　難波豊　瀧本孝史　穴澤剛　佐藤崇也　大島広史　関東裕幸　中上佳憲　☆枝本和也　武田洋介　塚本洋司　☆佐藤崇　☆佐々木亮　☆風巻聡　田口亮介　江原克則　草潜あづみ　☆三川浩平　飯塚元弘　五十嵐丈起　☆藤原勝　☆大庭徹也　古畑力　大林光一　荻野仁志　堤恒一郎　田村貴幸　清水厚雄　藤木靖久　須見昌之　松林晴吾　大八木秀尚　直井信次郎　橋本健一郎　沼田賢治　吉川克彦　池田博明　井上敏洋　上原敬太郎　中野陽　黒田徹　西村敏之　山口裕康　北口仁　井上波彦　勝又基至　橋本雄一　紅山祥樹　石川隆紀　冨澤健二　森本征宏　高村和宏　吉川祐司　朝倉和弘　小林浩　水田実　白石泰二郎　佐藤清伸　鈴木貴之　吉田昌弘　平沢知之　後藤峰陽

平川哲也　黒田将巨　小口智史　川崎研一　大橋正典　木戸ま樹夫　布目基　加納元　小宮雅博　谷口喜彦　桶田益功　鈴木盛雄　弘田秀夫　大谷和彦　片岡淳　和島聡　中谷通昭　西辺欣矢　鈴木達也　館山寿之　河野重通　田辺徹　伊藤達淑　福原幸英　谷口浩　進藤泰宏　稲村弘幸　高梨元裕　小林浩　阿部陽太郎　前山忠輝　鈴木卓也　柴田義人　西満　新井維大　横澤英紀　石原伸一郎　片岡智一　天野雄介　藤井靖大　北角寿邦　溝口信貴　野々村和紀　大堂晃　植村康弘　直井勝利　小川泰弘　会田健二　山崎和基　新藤昭彦　山田慎一　河野恭典　星野淳　青柳英明　阿部陽太郎　谷川誠　福田英志　波戸勝行　宮沢俊彦　恩沢克彦　鈴木正行　小林薫　三森浩一　藤沢元久　西本和明　久保浩一郎　山内淳太　佐藤健太郎

松原勝利　藤田拡士　坪田恭一　栗本和倫　兼川直也　宮地司　中山加奈子　岡野崇　白岩道隆　和田太司　四本卓也　大塚健郎　岩下恵輔　中居隆宏　羽鳥浩章　津内口昌紀　早川浩之　池添高広　渋谷哲也　庄司瑞彦　平田朝己　山村憲弘　宮本正直　上浜亮　木村知　橋本厚生　森健一　鍋島圭史郎　平井康司　笠原章男　風藤孝誠　岡本憲男　藤田剛　立岩修二

以上235人のみなさまが締切までの正解者です。（順不同・敬省略）

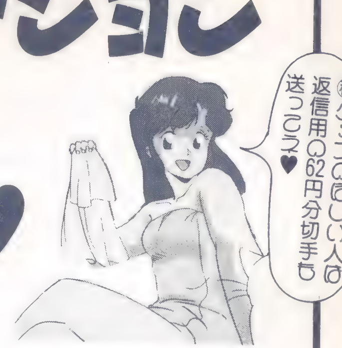
到着日別正解者数

到着日	正解者数
12月2日	5人
12月4日	28人
12月5日	34人
12月6日	29人
12月7日	20人
12月8日	22人
12月9日	21人
12月11日	17人
12月12日	14人
12月13日	14人
12月14日	15人
12月15日	16人
計	235人



〒326 栃木県足利市大前町841　☎0284－62－6926　FAX0284－62－7407

ゲームランダムインフォメーション



ミキ・カスミ・ショーコの
オリジナルアニメビデオ

はじめまして♥

絶賛発売中!!

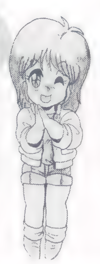
遂に出た──、といっても季節ハズレのゆーれーやおばけでも、人面犬でもけっしてない。そう、感のイイ君のことならすでにおわかりだと思うが、オリジナルアニメビデオ「はじめまして♥」(このハートマークがなんとも……)が3月25日に全国一斉発売!人気爆発・品切店続出。これも初回特典の下巻の魅力か?いや、ミキ・カスミ・ショーコの魅力を存分にふりまき、ツボをおさえた作品の力だ!

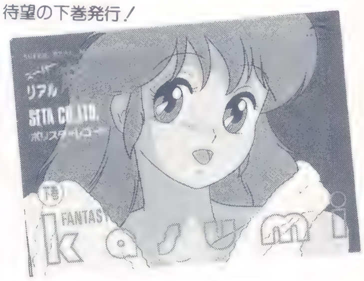
まだ、買っていない君、早く買わないと初回特典の下巻はおろかビデオも手に入らなくなるぞ! 定価5800円(税込)ゲーメスト読者サービス部でも取り扱い中!



これが㊙グッズの正体だ!
ショーコの他にミキ・カスミの3人のインストカードセット。
応募の締切は4月30日まで。

待望の下巻発行!





返信用切手も送ってネ!お願いしまーす

㊙グッズの応募の時忘れてはいけないのが応募券セット(ビデオ・はじめまして、CD・CT・みつめていいよ、ゲーメスト3月号の各々の応募券)をゲーメスト4月号に付いている応募用紙に貼ってゲーメスト「㊙グッズ」係まで送って下さい(3月号の在庫あり)。その時さらにもう1つ**返信用切手62円分**も忘れずに送って下さい。返信用切手に関しては4月号でお知らせする予定が……。ゴメンネ!よろしくお願いしまーす。

コナミ矩形波倶楽部サイン入りポスターカレンダープレゼント キミの愛蔵家番号は好運を呼ぶか!

キングレコード/コナミレーベルから、グラディウスIIIのCDを買ったキミにビッグなプレゼントがあるぞ!

CDに付いている愛蔵家番号の下3ケタが049、301、407、758、210の方々に矩形波倶楽部のサイン入りポスターカレンダーをプレゼント。

当選者は愛蔵家番号入りステッカーを封筒に入れ、左記の宛先まで送って下さい。

なお、ステッカーはカレンダー発送時に返送されます。

〒112東京都文京区音羽2−2−2 アベニュー音羽 キングレコード(株)「グラディウスIIIプレゼント係」まで

〆切は'90年5月13日(消印有効)です。

スコアに命をかける若人の熱き闘い! JOYCOM'S春休みハイスコア大会

関東・東北にチェーンを展開している「JOYCOM'S」がゲーム大会をするぞ!

予選はすでに3月1日から始まって25日に終ってしまっているけど、決勝大会が4月4日(水)にJOYCOM'S多賀店で開催されるんだ。

大会に使用されるゲームは4機種あって、S.C.I、1941、ファイナルファイト、スーパーフォーミュラ。

今回ゲーメストで予選大会の告知ができなかったけど、次回の時は予選大会も含めてお知らせしたいと思ってます。

決勝大会の結果はなんらかのかたちでゲーメスト誌上でも紹介したいと思ってます。

なお、詳しい問合せは(株)中外アソシエーツ「JOYCOM'S春休みHI-SCORE大会」担当 堀江さんまで。

☎0294−22−1501。

超SFロマン

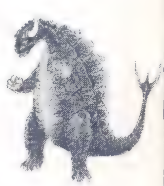
ウルトラQザ・ムービー 星の伝説

セガ提携劇場映画作品第1弾

1990年4月14日全国公開!!



土偶型ロボット



古代神獣
雉羅

「ウルトラQ」といっても知らない読者が多いと思うけど(昭和41年1月3日から放映)、ウルトラマンシリーズの先駆けとなった円谷プロの特撮シリーズ。ただこのウルトラQにはウルトラマンのようなヒ・・・ーローは登場しないけどね。

なぜ、今ウルトラQか?

巨額の資金を投入し、コンピューターを駆使したルーカス・スピルバーグ流のSFX大流行の現在なぜ、今ウルトラQか?

「日本には『ゴジラ』以来円谷英二監督の培った手作りの特撮の伝統があり、SFXにない味がある。」(円谷粲氏)

この日本の特撮の原点復興ともいえる「ウルトラQザ・ムービー星の伝説」の製作に参加しているのがセガ・エンタープライゼス。この映画をテーマにしたゲームも発表されることもあるので映画と共に期待しよう。



左から実相時昭雄監督、星野真弓役の高樹澪、セガの駒井取締役。



主役の柴俊夫(万城目淳)と謎の美女・真弓。

キャスト
柴　俊夫
荻野目慶子
風見しんご
・
(ナレーション)
石坂浩二

スタッフ
監督/実相寺昭雄
特技監督/大木淳吉
脚本/佐々木守
製作/円谷粲
プロデューサー/
宍倉徳子、野村芳樹
美術監督/池谷仙克
音楽/石井眞木
撮影/中堀正夫
照明/牛場賢二
特殊撮影/大岡新一

ウルトラQザ・ムービーチケットプレゼント

セガからゲーメスト読者にこの映画のチケットをペア10組(20名)にプレゼント。

宛先はゲーメスト編集部「ウルトラQザ・ムービー星の伝説」チケットプレゼント係まで。

〆切は4月10日(消印有効)



ふぅ〜。なかはアツイ!

増々充実ゲーメストオリジナルグッズ 書泉ブックマートで絶賛販売中!

神田神保町の書店・書泉ブックマートではゲーメストのオリジナルグッズも販売しています。

販売中のアイテムは雑君先生のイラスト入りバインダー(800円)、雑君テレカ(1000円)、冨士弘先生のテレカセット(3500円)、レターセット(600円)、下敷き(250円)の5点です。

地下1階の雑誌フロアで扱っているのでゲーメストのバックナンバー共々よろしく。

君の部屋は激燃え

連射機能が内蔵されたSVG−8に、RPS−8を接続するだけ、君の部屋はステレオ効果がド迫力のゲーセンだ!!

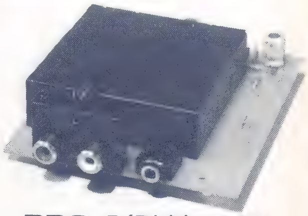




麻雀パネル ¥9,800



ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用 ¥3,500



RPS-8(別売) ¥8,000

標準タイプ
SVG−8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー調整がかんたんにできる。
- ●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できる。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できる。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用 ¥2,500

悪魔城ドラキュラ	¥34,000	スーパーリアル麻雀PII	¥12,000	火激	¥25,000
サンダークロス	¥42,000	グラディウスIII	¥148,000	グラディウスII	¥49,000
脱獄	¥40,000	獣王記	¥48,000	少林寺への道	¥ 5,000
ドラゴンブリード	¥55,000	マグマックス	¥ 5,000	天聖龍	¥48,000
スカイキッド	¥10,000	ワードナの森	¥13,000	ダブルドラゴン	¥30,000
地獄めぐり	¥42,000	航空騎兵物語	¥20,000	麻雀学園	¥12,000
源平討魔伝	¥34,000	タツジン	¥65,000	ナムコロムキット各種あります。	
ストリートファイター	¥80,000	A−JAX	¥38,000	その他在庫がたくさんあります。	
影の伝説	¥10,000	最後の忍道	¥45,000	不要の基板を高価で買取ります。	
西遊降魔録	¥18,000	ライフフォース	¥36,000	お電話下さい。	

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガクチ)町13−2
PHONE・FAX 0798(71)2910

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。



めざせハイスコア!!

「前号の続き」…結局パロディウスだ！は4部門、G-LOC 3部門、ロッドランド表裏部門、KLAXはスコアと面数(ワープ無しと有り)。ま、こんなもんか？ 担当

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	1,065,900	E-SWAT'S ATTⒸ	クリア
2	ラインオブファイヤー	3,866,140	ドンマイ先生-あたたち	クリア
3	ファイナルファイト	2,391,000	ガツガツ商会-あたたち	6面、ガイ
4	カプコンワールド	1,199,700	E-SWAT'S 美少女仮面ポワトリンⒸ	1コイン
5	ブロクシード	543,072	E-SWAT'S 久しぶりだよ〜んKEN(日)	ライン228 レベル53
6	ブロックアウト	76,758	K・K バカにすんじゃねーぞ	16面、ブロック138
7	グラディウスIII (テクニカル・D)	851,320	E-SWAT'S ATTⒸ	10面、FF
8	グラディウスIII (テクニカル・EDIT)	662,740	E-SWAT'S管理人Ⓒ	N.V.R.O.FF.O 2周目1面
9	スーパーマスターズ	-14	番長相馬	クリア
10	スーパーフォーミュラ(1P) (ワールドチャンピオンシップ)	5'50"443	あせいだよ〜ん	ポイント36 全て1位

弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド (ノーマル)	405,870	3-2が壁 D-C-M	不思議の国のパコ R3-1、ノーマル設定
2	ファイナルファイト (ガイ)	1,810,620	あたたち	完全ノーマル設定 elfの写真使用
3	ファイナルファイト (コーディ)	1,519,370	KAZ	2人設定、ノーエブリ
4	ブロクシード	ライン=251	E-SWAT'S星空のパスポート芳(住)(え)Ⓒ	こんばんわ菊池桃子です超うま。
5	ウイニングラン鈴鹿GP (6MT.7P)	2'48"520	E-SWAT'T ODAⒸ	ノーマル設定 はあ〜。
6	クラックス	316,033	「この時期にひまなのは私しかいないんですよ。	1面スタート、ワープ無 イージー設定、7面
7	エアバスター (1P側)	1,133,460	かといって、燃えるゲームも今はないし…	ALL、ノーマル設定 GIIIの待ち時間使用
8	グラディウスIII (A-FF)	559,560	しかたなく、今日もグラIIIを犯る私でした。	2周目1面(連) ノーマル設定
9	グラディウスIII (D-FF)	592,070	P.S.巣鴨のケーキ屋さんどうもありがとう。」	2周目1面(連) 回転レーザー復活
10	マーベルランド (イージー)	343,180	E-SWAT'S・管理人さんはおたくの理想Ⓒ(妖)より。	イージー神体にジャンプゲームはできない

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	10,216,600	A.I	ALL
2	マーベルランド (イージー)	343,530	RADISH-T.S	ALL ノーミス
3	マーベルランド (ノーマル)	1,044,050	RADISH-T.S	ALL 残×3
4	ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"883	POWERD by T.Y!!	1P マクラーレン
5	ブロクシード(1P)	698,859	OAG²-めーしゃ(妖)	連射付 レベル41
6	ブロクシード(1P)	ライン222	OAG²-めーしゃ(妖)	レベル53 フリッキー好き
7	カプコンワールド(1P)	1,618,900	ツーテン・Bishop	ALL
8	デンジャラスシード	3,995,050	OAG²-めーしゃ(妖)	ALL 残×12 B×3
9	グラディウスIII (B)	850,900	OAG²-めーしゃ(妖)	10面
10	グラディウスIII (E)	636,070	OAG²-めーしゃ(妖)	10面

ハイテクランドヒノデベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23 3F ☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	POINT 4332	アメリカのO.S君	AT
2	ファイナルファイト (コーディー)	1,654,110	Cyber-Ryu	
3	シャドーダンサー	1,167,500	おにぎりくん	1コイン ALL
4	ブロクシード	162,041	影店	イージー LINE98
5	スーパーマスターズ	-13	チバ	ALL
6	ファイティングファンタジー	284,270	TOB	ALL
7	ゴールデンアックス	POINT 468.5	佐藤晋一郎	ALL
8	プラスアルファ	10,000,000+α	ラニレダルーバ KAHM	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット仙台店 ☆=46

仙台市青葉区中央1-2-3 第一ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	1,409,670	G.W.K.XOR	ノーマル ALL
2	ウイニングラン鈴鹿GP	2'46"863	POLARIS	ALL 多人数プレイ
3	ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"067	POLARIS	ALL 1人プレイ
4	デンジャラスシード	3,917,650	AION-F'ALPHA	ALL
5	1941(1P)	10,639,700	AION-F'ALPHA	ALL (連)なし
6	ブロックアウト(1P)	101,770	まさかの時にスペイン宗教裁判	17面、FACE162
7	ファイナルファイト (コーディー)	2,906,760	ダブル鉄火丼-RYU(逆)	ALL
8	グラディウスIII	552,540	ホッカイダー(ウリ)	10面 EDIT (連)なし
9	R-TYPE II	971,400	AION・万作さんの弟子	2-6 (連)なし
10	エアバスター	1,397,720	スーパーストロングマスク	ALL (連)なし

プレイシティキャロット琴似店 ☆=8

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス(1P)	283,965	BREM-BOK	R-8 ノーマル
2	1941	6,123,500	BREM-BOK	R-6 ノーマル
3	マーベルランド (ノーマル)	1,302,420	General-岡原朝希	クリア ノーマル
4	エアバスター	1,521,900	BREM-BOK	クリア ノーマル
5	S.T.U.N.ランナー	779,485	WHIM-KEK	L1〜L17ワープ有 ノーマル
6	ファイナルファイト (コーディー)	1,758,810	General-岡原朝希	R-6 ノーマル
7	ウイニングラン鈴鹿GP (1P 6速)	2'46"135	舞姫くん、ちゃん	1P、6速 ゴールイン 2周設定 ノーマル
8	R-TYPE II	1,225,800	BREM-佐藤キミヒコ	残-1、2周クリア ノーマル
9	ビーストバスターズ(1P)	5,752,250	伊達直人	最終面もうちょいクリア ノーマル
10	鮫！鮫！鮫！	3,812,440	Y'	12-3 NEWバージョン ノーマル

ゲームポイントフリーウェイ ☆=4

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫！鮫！鮫！(NEW)	3,611,670	WHIM-M.A	ノーマル エリア15-06
2	グラディウスIII (テクニカル)	1,146,350	FPS-0.2%SJr.Ⓖ3	ノーマル Ⓑ-F 10面
3	グラディウスIII (ビギナー)	187,770	FPS-M.GD	クリア EDIT (アッパー、スネーク、レディース)
4	ブロックアウト	58,753	FPS-MILO	ノーマル F=129
5	R-TYPE II	794,900	FPS-Y.K	ノーマル 2-5(後半)
6	ブロクシード(点数)	849,846	神経ボロクソ！ FPS-0.2%SJr.Ⓖ3	ノーマル ライン303
7	ブロクシード(ライン)	ライン312	アイテム命！ FPS-0.2%SJr.Ⓖ3	ノーマル
8	スーパーフォーミュラ (スズカ)	2'43"907	あと2秒は確実！ FPS-0.2%SJr.Ⓖ3	ノーマル
9	マーベルランド (イージー)	306,770	AION-続、仙台へ69	ノーマル また来てね クリア(ノーミス)
10	テトリス	999,999+α	FPS-0.2%SJr.Ⓖ3	ノーマル ライン999+α

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	SOE-FINAL-NEC	ノーマル ライン893 レベル99
2	グラディウスII	1,675,700	SHORIN	ノーマル 3-8
3	サイコニクスオスカー	310,800	REXMB-PAL	ノーマル
4	スーパーコントラ	10,589,860	和田一史	イージー7人設定
5	スーパーハングオン (ヨーロッパ)	8'34"96	LAP-BMXER	ミニライドオン 7秒おくれ！
6	R-TYPE II	691,900	SOE-FINAL-NEC	ノーマル(南7条店)
7	テトリス	999,999	SAT-AHA	ノーマル(南7条店) ライン999 レベル99
8	ゲイングランド(1P)	32,557,655	内藤	リトルイージー(南7条店) ALL
9	スーパーコントラ(1P)	21,204,160	SAT-CBX	ノーマル7人設定 ALL (南7条店)
10	パワードリフト(D)	7'03"85	JDT-DIO	(南7条店)

NTK2店合同 ☆=12

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラー (チャンピオンシップ)	5'58"731	Y.O	24ポイント
2	1941(1P)	10,086,800	NOBU	ALL
3	グラディウスIII (B)	9面	AVG-WAR	F.F
4	ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"337	AMM-MBT(バ)	ゴール
5	ギガンデス	1,373,800	HIE-TUK(つか)	8面
6	ナイトストライカー	31,040,880	F.U.J	ALL
7	鮫！鮫！鮫！	706,630	SYD	5-10 1Pバージョン
8	マーベルランド	320,690	JAF-MYM	クリア イージー
9	ブロックアウト	25,510	Y.O	1P
10	メタフォックス	2,088,000	ERIKO	1P

プレイシティキャロット旭川店 ☆=11

旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	643,840	WHIM-AION-FIN	ノーマル 4-1
2	マーベルランド	301,940	AION-JUL-FIN	イージー1コインオール ノーミス寿司屋
3	デンジャラスシード	4,013,700	AION-TIO	1コインオール表表
4	鮫！鮫！鮫！	4,008,440	ALWAYS-AHO矢田食堂	1コイン 12-08
5	ファイナルファイト (ガイ)	833,280	AION-庄やバイト人	1P R-4
6	ウイニングラン鈴鹿GP (AT)	2'52"316	LUPIN THE FIFTH	1コインオール
7	ウイニングラン鈴鹿GP (MT)	2'50"521	LUPIN THE FIFTH	1コインオール
8	スーパーフォーミュラー (シルバーストーン)	2'17"863	AION-SIXXNINE	ターボ1位
9	スーパーフォーミュラー (スズカ)	2'52"426	AION-民族メタル	ターボ1位 仙台
10	スーパーフォーミュラー (デトロイト)	2'19"876	AION-増本正志のファン	NA2位 東北電子

ファミリーランド ☆=3

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,958,750	Lym-ACE(紋別)	ALL αβγ合体
2	マーベルランド	510,040	石立鉄男	4-1 ノーマル
3	鮫！鮫！鮫！	592,200	AION-HUL-JAN	うるせぇバカ!!
4	ファイナルファイト (コーディー)	476,330	HUL-COA	3面
5	グラディウスIII (A)	605,990	FRP	10面
6	グラディウスIII (B)	607,020	AION-GND	10面 ノーミス回転レーザーでおだぶつ。
7	グラディウスIII (C)	478,450	AION-HUL-KGT.A AKKOしかいないよ！→	9面(アルファ元気?) それ何って?宝もんさ!
8	1941	2,611,300	AION-HUL-KGT はやく来い来い渡辺	5面 ボス 満里奈
9	空牙(ヴァルキュリア)	2,191,630	バカヤローオメー。	2-4 41分01秒
10	スーパーフォーミュラー	6'00"301	MOAT-AION-M.TAN	ALL クリア

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	1,374,470	General-岡原朝希	ノーマル ALL、ノーミス
2	マーベルランド	400,110	General-Masaki	イージー ALL、ノーミス
3	エアバスター	1,419,680	BREM-BOK！	ALL
4	デンジャラスシード	4,027,800 3,140,850	General-Masaki	α.β.γ合体ALL β.γ合体ALL
5	ファイナルファイト (コーディー)	2,256,570	General-岡原朝希	R-6
6	ファイナルファイト (ガイ)	2,236,550	BREM-VATSHU	R-6
7	ファイナルファイト (ハガー)	646,300	General-岡原朝希	R-3ボス
8	クォース	474,400	General-Masaki	■1581.S-88 2機設定
9	バーニングフォース	5,967,030	General-Sylph	ALL ノーミス、裏の裏
10	パワードリフト	7'04"33	BREM-あめんぼ	Aコース ALL 1位 EX 1位

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	2,724,000	F.Dumplings	5面ボス
2	空牙	1,532,850	LAP-BMXER	2-2
3	マーベルランド	770,680	General-岡原朝希	ALL 残×1 ノーマル
4	ブロックアウト	84,967	HOZAKY-Y.F	FACE 154
5	ファイナルファイト (コーディー)	1,443,780	General-岡原朝希	5面ボス
6	グラディウスIII	966,640	テキトウ君	10面 テクニカル(連)
7	ギガンデス	1,591,700	HOZAKY-Y.F	ALL
8	鮫！鮫！鮫！	1,758,840	保崎	9-8 連射
9	JuJu伝説	156,450	V10ツインカムターボ猿人	3-K
10	マーベルランド	392,880	General-Masaki	END ノーミス EASY

ハイテクセガ高崎 ☆=5

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(連)(ガイ)	2,690,900	マーシャル音波使用(P) CSD-NEU	ノーマル 2人 6面
2	ファイナルファイト(コーディ)	2,365,510	CSD-No.3 ナイフ使いの名手(洪) (P)	ノーマル 2人 6面
3	ファイナルファイト(連)(ハガー)	1,760,760	CSD-No.7 DAR-SWL(浪) (S)	ノーマル 2人 5面 (浪)=浪人確定
4	マーベルランド(イージー部門)	381,940	MB-ひびき洸 (正体はCSD(ヨ)) (帰)	1コイン ALL 今日、41万点のがした。
5	ラインオブファイヤー(1P)	5,774,980	MB-ひびき洸 (正体はEVIL(極)) (つ)	ノーマル ALL マーベルは来月ね♡
6	ラインオブファイヤー(2P)	12,372,710	(1P)MB-ひびき洸 (2P)CSD-NEU (て)	ノーマル ALL No.7の浪人の秘密はハガーにあった
7	1941	3,387,700	MYK (来)	ノーマル 4ゲージ ライトニングP38使用 最終面
8	空牙(連)	2,675,140	CSD-空条 O次郎 オラッタ オラッタ (い)	イージー 2周目4面 3機 LIFE 2
9	ESWAT(1P)	2,557,600	CSD-NEU (!!)	ノーマル ALL セガゲーの鬼!!
10	クォース	569,980	RABY	ノーマル 2機 2周目 B-2021

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海II	822	HIROI	ドラゴンまで 途中時間かあれは
2	ファイナルファイト	1,828,520	ZIL-APPLE	6面 GUY
3	空牙	2,335,590	AKD	2-3 セイレーン
4	クォース(1P)	52,740	情報のじょう太郎	
5	マーベルランド	664,520	BELLDANY-Z	ノーマル 4-2
6	1941	2,607,300	AKD	4面 1コイン
7	ワルキューレの伝説	1,077,780	BELLDANY-Z	神様×3
8	ブロクシード	351,961	?	ライン143
9	シャドーダンサー	1,227,350	H. W	忍×3 俺は点を稼ぐんじゃない
10	スーパーモナコGP	4,288	匿名希望	A. T

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0276)24-8765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	REO-SP	ライン659、レベル99
2	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'16"567	REO-SP	ロータス
3	飛翔鮫	1千万点+α	REO-SP	残43キ 17周目
4	ターボアウトラン	54,873,410	YAS	9'05"87、オートマ
5	ターボアウトラン	58,357,000	YAS	マニュアル ALL 8'48"96
6	クォース	410,030	MIY	1223ブロック
7	MIA	2,076,770	JKD	5周目3面
8	ドルアーガの塔	1,045,560	FIN	1コインALL
9	ゲイングランド	29,673,635	MIY	1コインALL
10	ナイトストライカー	32,491,870	YAS	Rゾーン ALL

ジャックアンドベティ ☆=2

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	9,783,000	J・Y	ALL
2	S・A・R	384,620	NOP	4面
3	マーベルランド	647,280	香津美リキュール REMOas	4〜1
4	空牙	2,220,090	NG3-XNO♡LILIA	STAGE 2〜3
5	エア・バスター	1,336,040	NOP	ALL
6	ファイナルファイト	1,940,580	ACH	6面
7	JUJU伝説	369,750	NOP	6〜B
8	グラディウスIII(ビギナー)	640,420	NG3-XNO♡LILIA	STAGE 3 TYPE B A
9	ダライアスII(連)	3,549,200	ZIL-APPLE	ZONE ACFIMRW クリア
10	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	EMK・DA	30-10 達成 32-2

二荒キャロットハウス ☆=4

宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	763,390	SRRM-TANAKI	4-3 ノーマル設定
2	マーベルランド(イージー)	386,280		ALL ノーマル設定
3	ファイナルファイト(ガイ)	2,122,780	○が3つ	R-6 ノーマル設定
4	1941	3,045,900	SRM-KLS B. FALCON(永)	R-5 ボス ノーマル設定
5	鮫!鮫!鮫!(1P バージョン)	2,639,020	08、NO(中)派!!=TPF MB-SRM-宇塚(南)	11-10 (連) ノーマル設定
6	グラディウスIII(タイフB)	769,750	ALICE 坂口亜梨子	R-10 フォースフィールド ノーマル設定
7	グラディウスIII(エディット)	689,980	SRM-平野	R-10 ノーマル設定
8	エアバスター(1P)	1,334,560	08、NO(中)派!!=TPF MB-SRM-宇塚(南)	ALL (連) ノーマル設定
9	ブロックアウト	93,682	UWM(ク) 私も悪かった	R-24 R 1スタート ノーマル設定
10	デンジャラスシード	4,030,000+α	黒磯から乱入 MISSY M.A.S.	ALL 裏×2 フルオート

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,147,550	ESFORCE-Z・K	ノーマル設定 1コインALL
2	空牙(1P)	907,570	ESFORCE-Z・K	ノーマル設定 1コイン5面
3	空牙(2P)	1,243,920	NHK、あっち	ノーマル設定 1コイン6面
4	ファイナルファイト	1,746,510	MOO	ノーマル設定 1コイン6面
5	ワールドカップ	(優勝)日本	HIT	ノーマル設定 1コインALL
6	ブロクシード	342,927	BIC	ノーマル設定 LINE 166
7	デンジャラスシード	3,418,500	ESFORCE-Z・K	ノーマル設定1コインALL
8	ミッドナイトレジスタンス(1P)	1,493,200	MOO	ノーマル設定 1コインALL
9	ミッドナイトレジスタンス(2P)	1,744,700	MOO、NHK	ノーマル設定 1コインALL
10	メガブラスト	766,400	MOO	ノーマル設定 1コインALL

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(7速)	5'40"79	布施博崇	D.P=5044 ノーマル設定
2	ファイナルファイト(ガイ)	1,790,420	A& メンチバックレ マジマジダッセー(R)	1コイン6面 エブリー設定
3	ファイナルファイト(コーディ)	1,871,110	A& オッヘケヘー 青木(き)	同上
4	ファイナルファイト(ハガー)	1,595,500	A& やめっくれ 青木	同上
5	ラインオブファイヤー(2P)	4,122,050	どっぎゃん& RMC	1コイン全面クリア ノーマル設定 100%×0
6	スーパーマスターズ	−16	F. J	1コイン全面クリア ノーマル設定
7	ブロクシード	446,508	RMC-ピンをデッドにねらおう!	LV43 LINE174 ノーマル設定
8	ダライアスII(Z上)	3,205,080	佐藤幸夫	1コイン全面クリア イージー設定
9	ダライアスII(V上)	3,422,250	佐藤幸夫	同上 ABDGKPV
10	ダライアスII(X)	3,350,430	佐藤幸夫	同上 ABEIMRX

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	10,765,900	AFC-SIRIIEX(す)	クリア ノーマル設定
2	鮫!鮫!鮫!	4,508,100	RYOKKO	20-2 ノーマル設定
3	JUJU伝説	190,600	うっきいぶたさん	RD 4-L ノーマル設定
4	ブロックアウト	95,017	SPREAM-BOMB	FACE213、RD.24 イージー設定
5	デンジャラスシード	3,407,100	発狂! ぶたさん	1コインクリア、8-D 3機全体、イージー設定
6	ファイナルファイト	1,172,310	YSK	RD.5 1段イージー設定
7	ミッドナイトレジスタンス	1,587,300	EOS	クリア、ノーマル、5人設定
8	グラディウスIII(B)	535,770	渡辺くん(あ)	RD.9 ノーマル設定
9	カプコンワールド	1,123,400	ワープ無 脳みそいっぱい けつつ	1コインクリア ノーマル設定
10	タイムマシン	21,306,760	AV?	また出た、穴うめ!

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2,210,900	Moriko	ノーマル 3機 TYPE B 10面
2	ファイナルファイト(コーディー)	1,423,660	OSA	ノーマル、5面
3	ファイナルファイト(ハガー)	493,150	MOI	ノーマル、3面
4	ブロックアウト	17,201	CGC えの(ク)	ノーマル、CUBES、48
5	パワードリフト	6'50"79	AFC-Sirle's(す)	Dコース
6	レインボーアイランド(EX)	5,511,980	(正)	R-28
7	プラスアルファ	10,000,000+α	ハードランクで出したぞ あるある教 JOE	
8	E-SWAT	2,431,100	クソゲー倶楽部部長 KEI(ク)	ALL
9	ターボアウトラン	8'54"54	クソゲー倶楽部 No.2 IHI(ク)	オートマ
10	ゼロウイング	2,018,190	クソゲー倶楽部 名誉会員 ZZZ MIKA(ク)	ノーマル3機、14-16(2周目6面)

モンテカルロ

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	719,100	MAX	1コイン 1周目10面
2	エアバスター	1,215,820	NG³-NAT³ カバゴリラ猿太郎	1コイン ALLクリア
3	ギガンデス	1,730,500	NG³ NAT³ さらばN・Yさん	1コイン ALLクリア
4	マーベルランド	364,040	CSD-キューちゃん	1コイン ALLクリア
5	空牙	2,824,940	YAG	1コイン (連)なし 2周目2面
6	鮫!鮫!鮫!	897,750	ZIL-APPLE	1コイン (連)なし 6-8
7	ファイナルファイト	1,585,900	CSD-NO7 銀の戦車	1コイン 5面
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'48"154	A・K	2Pプレイ フェラーリ使用
9	1941 (連)付き	9,947,600	ATF-SHA	1コイン ALLクリア
10	JUJU伝説	371,950	BUG(弱)	1コイン ALLクリア 残×0

プレイランドファンタジー ☆=6

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	786,716	POLARIS	ノーマル LV45 LINE 199
2	ブロクシード	LINE 277	POLARIS	ノーマル LV51 555,507pts
3	1941	7,947,200	AIŌN-(α) KGT様 元気ですか?	ノーマル 最終ボス
4	空牙	1,699,580	Y. S	ノーマル 2 1
5	マーベルランド	643,980	Cyber-Ryu	ノーマル 4-1
6	R-TYPE II	814,500	PLE	ノーマル 2-6
7	ファイナルファイト(ガイ)	2,680,060	Cyber-Ryu	ノーマル R-6
8	シャドーダンサー	1,286,750	MAO(わ)	ノーマル ALL
9				
10				

ゲームランドキンコンカン ☆=1

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	1,058,700	とれぶてぃお あぶそ	ノーマル ALL、P38使用
2	マーベルランド ノーマル	1,157,650	とれぶてぃお あぶそ	ノーマル ALL、残4
3	マーベルランド イージー	390,250	とれぶてぃお あぶそ	ノーマル END、残3
4	グラディウスIII A-H	294,370	とれぶてぃお あぶそ	ノーマル R-10、前半
5	グラディウスIII B-H		YDL	R-10
6	グラディウスIII EDIT			R
7	メタフォックス	2,379,000	M. O	ノーマル
8	デンジャラスシード	3,873,100	会田ハブ CRUSHER-MEW(パ)	ノーマル、RAPID ALL
9	クォース(1P)	295,340	会田ハゲ CRUSHER-MEW	ノーマル ■:786
10				

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	4,686,900	TROPICAL-CAT	ノーマル 6面
2	マーベルランド(イージー)	365,440	TROPICAL-CAT	3人 ノーマル ALL ノーミス
3	マーベルランド(ノーマル)	631,520	TROPICAL-CAT	3人 ノーマル 4-3
4	ブロックアウト(面数)	72,613	RYUZI(MARS)	ノーマル 18面 FACE 156
5	ブロックアウト(点数)	73,427	RYUZI(MARS)	ノーマル 16面 FACE 134
6	ファイナルファイト(1P)	1,267,530	TROPICAL-CAT	2人 ノーマル 5面
7	デンジャラスシード	3,975,250	あぶそ	イージー 連射速度FULL ALL
8	グラディウスIII(ビギナー)	566,430	DRACOLL(せーねん)	3機、ノーマル ALL TYPE.A
9	グラディウスIII(テクニカル)	389,010	SUKA	3機、ノーマル 7面ボス TYPE.B
10	メタフォックス(1P)	2,747,000	DRACOLL	3機、ノーマル ALL

ザ・アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼綿174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エリア88	1,214,390	あきら	
2	クォース	200,430	あきら	
3	ヴォルフィード	7,820,000	ゆう	
4	TATSUJIN	3,008,500	いるり	
5	ウィロー	1,600,650	VURI	
6	インセクターX	481,800	吉則	
7	サンダークロス	3,192,000	すがわら	
8	クライムシティ	158,900	洋介	
9	上海II	760	まりちゃん	
10	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'20"00	純一郎	

秋田キャロットハウス ☆=3

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,753,000	LIM	全面クリア ノーマル
2	ブロクシード	267,120	MUNEPA♪の友人	ノーマル ライン=197
3	ブロックアウト	82,895	MIJ-12石塚朔	ノーマル 24面 F=207
4	鮫!鮫!鮫!	1,064,980	SOSAI	ノーマル 6-9
5	ファイナルファイト	1,840,090	MOO	ノーマル 6面
6	グラディウスIII	759,860	KEMA	ノーマル 10面
7	ファイティングファンタジー	286,080	NHK	イージー 全面クリア
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'50"717	ESFORCE-LUCK	マニュアル
9	ポンピングワールド	2,687,660	KEMA	ノーマル 49面
10	クォース	1,014	CAT	ノーマル 6-8

君こそゲーメスト！ その1

マーベルランド	ノーマル (連)付き	1,632,760	この時点でまさし君に完敗 EXCEL-RVS-GUN	キャッスル＆YOU²(東京)
	ノーマル (連)無し	1,600,350	Mr.みそ妖怪(パ)	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
	イージー	441,440	みなみりょーこⒻ 水島屋みーな	ビッグキャロット京都(京都)
1941		12,885,400	GENESIS(逃)	個人申請 プレイシティキャロット新宿(東京)
JUJU伝説	(連)付き	715,750	SFL-KMG-PEY(人)	アミューズ＆レスト メイヨー(兵庫)
	(連)無し	662,150	INDICK-Y.384	スーパーアカトンボ(福岡)
空牙	シルフ (連)有り	4,372,890	ノーミスクリア！ St.神魅羅(人)	ゲームセンター ニューチャンピオン(岡山)
	シルフ (連)無し	1,236,690 (1―6)	謎のキトウ君の弟	キヤノン最前線(愛知)
	セイレーン (連)有り	3,081,920 (2―5)	THC-にうばあじょんをのぞむ-LCN	アミューズ＆レスト メイヨー(兵庫)
	セイレーン (連)無し	2,534,890 (2―4)	SDI-GJ BOY(戸)	ハイテクセガ藤井寺(大阪)
	ヴァルキュリア (連)有り	2,612,590 (2―4)	連射装置は邪道かな？	ゲームセンター ニューチャンピオン(岡山)
	ヴァルキュリア (連)無し	2,405,140 (2―4)	Disp-..A	ハイテクセガ表町(岡山)
ブロックアウト		236,192 (30面)	4月20日で18歳 Ⓔ-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
グラディウスIII	B(連)有り	2周目10面	HCM-POTSU	イエローハット(愛知)
	B(連)無し	2周目9面	全国2店・個人申請2名の皆様	
	C(連)有り	2周目5面	HCM-POTSU	イエローハット(愛知)
	D(連)無し	2周目5面	CVM雷霊XAV(山)	ジョイランドオレンジ(神奈川)
	E(連)有り	2周目10面	HCM-POTSU	イエローハット(愛知)
	ビギナー (連)無し	1,136,970	JAG-バカボン-べん茶	荏原ゲームコーナー(東京)
ファイナルファイト	コーディー	2,906,760	ダブル鉄火丼-RYU(逆)	プレイシティキャロット仙台(宮城)
	ハガー (連)有り	2,799,830 (6面)	モリオウガイがライバル！ 助っ人ミイラちゃん(SSC)	キャッスル＆YOU²(東京)
	ハガー (連)無し	2,705,060 (6面)	HST-SSC-MYR	荏原ゲームコーナー(東京)
ブロクシード		392(ライン)	SDI-BOSTON	ハイテクセガ藤井寺(大阪)
デンジャラスシード		4,153,200 (フルオート)	個人申請幕張メッセ！ JAG-WOP(by 雷電)	キャッスル＆YOU²(東京)
ウイニングラン鈴鹿GP		2'43"852 (6速)	CYCLONE-HURRICANE	個人申請 ゲームコーナーラップ(大阪)
エア・バスター		1,937,890	究極合体超合金！ HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
クォース		3,779,220 (2P協力)	CRXとSt.神魅羅	ゲームセンター ニューチャンピオン(岡山)

今月はマーベルランドが1番人気。連射装置付きのスコアが上なので分けて集計しました。しかし、つな引きくらいにしか使えないのでは？(羽の時にも使えるけど)

1941は、今回は合わせて集計しました。というのも、1P側と2P側では難度が違うということなので、リクエストがあれば分けて集計します。エア・バスターも同様なのでこちらも受け付けております。

空牙はプレイヤー別に集計。しかし、今回は事前に連絡が行き渡っていなかったので記入してなかった店もありました。ごめんなさい。

ブロックアウトは面セレクトは有りですが、1面からプレイした方が点数が高くなるので関係ないでしょう。集計法は面数優先ですが、同じ面の場合は点数が高い方が優先になります。

97頁の分ですが、スーパーフォーミュラはプレイヤーの要望によりハンドル操作部門を作りました。(難度がはるかに高いため。)

次回で登場予定のKLAXですが、ワープなしの面数勝負と、スコア勝負に分ける予定です。(面数勝負は1面から、スコア勝負はスタートのウェーブは問わない。)

97頁では重大な話があるのでそちらも見て下さい。

筑波学園キャロットハウス ☆=8

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー)	403,050	JAG-ドラ息子H.S氏	ノーマル 3人 END 金×5
2	マーベルランド(ノーマル)	956,660	TOA-MPF-NEB	ノーマル 3人 END(バッドエンド)
3	鮫!鮫!鮫!(連) (1P ver)	2,927,990	JAG-WOP氏	ノーマル 3機 11-10 遠征ありがとう
4	デンジャラスシード	4,090,450	JAG-WOP氏	ノーマル フルオート ALL 又来て下さい
5	エア・バスター(1P)	1,628,110	(い)のTOP	ノーマル 3機 ALL 連射有
6	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	2'44"956	LSP-デューク佐渡島	ノーマル 日本GP やっぱ別集計ver
7	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	2'06"602	LSP-TOPくん別集計して	ノーマル アメリカGP 他の皆様そう思いません?
8	スーパーフォーミュラ(ハンドル仕様)	5'43"840	LSP-松&梅、S	ノーマル ワールドC.S D.P.=33
9	ブロックアウト	68,563	ブロックマスター	ノーマル 19面
10	1941(1P)	4,190,900	IKN-K.F.C	ノーマル P-38 6面

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	1,630,400	CMO-(下)	ノーマル 1クレ ALLクリア
2	R-TYPE II	1,066,100	KEN	ノーマル(連) ALLクリア
3	グラディウスIII	629,780	B. B	ノーマル 9面
4	グラディウスIII(ビギナー)	315,690	たこいち	ノーマル ALLクリア
5	ファイナルファイト(ガイ)	1,684,170	僕はアウチ	ノーマル(連) 5面で死亡
6	ファイナルファイト(コーディ)	1,479,070	俺はふつうには生きられない男だ	ノーマル(連)ナシ 4面で死亡
7	ファイナルファイト(ハガー)	1,000,000	募集中	ノーマル 2人
8	1941(1P)	2,444,400	私はだれ ここはどこ?	ノーマル(連)
9	マーベルランド(ノーマル)	350,000	募集中	ノーマル
10	マーベルランド(イージー)	200,000	募集中	ノーマル

ハイテクセガ柏店 ☆=6

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	270,150	染野 MKT	TYPE B、R.5
2	R-TYPE II	604,700	デンジャー坂上	2-2
3	デンジャラスシード	3,765,350	LAX-元TOYOの主	ALL 残ゲージ11
4	エアバスター	717,890	ベンリー新井	6面
5	空牙	508,870	太山浩司	としお
6	ブロックアウト	104,255	UMR-L	24面
7	マーベルランド	213,470	MMM	2-5 ノーマル
8	ファイナルファイト	2,738,730	コーディー&ガイ使用	6面ボス
9	メタフォックス	1,738,000	ZINMA	
10	1941	2,348,800	サンクス野尻	5面

サンペデックナムコランド ☆=12

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,257,410	ちょーやり組-金なし男-龍飛	1コイン END ノーマル3人認定
2	エアバスター(1P)	1,552,660	CHAT-COM(ち)Ⓒ	クリア ノーマルランク
3	ブロックアウト	130,027	らんとぐらす	ROUND 18 FACE 161 1面から
4	クラックス	361,129	MAU	セレクトあり
5	グラディウスIII(テクニカル)	685,740	MIRAGE-MAX(ち)	1-10(要塞内部) EDIT
6	ウイニングラン鈴鹿GP	2'43"917	JUN.V	6速マニュアル、3人PLAY
7	1941	1,095,700	CHAT-ネツゾウ組発動!!	3面 ボス
8	ロードオブキング	クリア	CHAT-「お前をだめにしてやる」	くりあ ばかげー
9				
10				

ハイテクノーベル神保町 ☆=27

東京都千代田区神田神田町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,508,790	Mr.まさし君(清)	ノーマル ノーミス 全面クリア
2	マーベルランド(イージー)	408,020	Mr.まさし君(清)	ノーマル 全面クリア 金×7
3	ファイナルファイト(1P、コーディー)	2,572,680	ZAC	ノーマル 6面 (連)
4	ブロックアウト(1P)	93,495	TYRANT-EXE	ノーマル 19面 FACE=165
5	グラディウスIII	誰も	申請してくれない	まさに
6	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'53"953	TYRANT-ひむ	冷め!
7	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'46"948	マンクスA・T	冷め!
8	ゲームショー(F.L)	36,300,540	PUU	冷め!
9	スロットギャル(ロケ)	1,076,540	酒屋のポッキー大好き Mr.まさし君(清)	ノーマル 全面クリア 10回やってない
10	ドロップス(1P)	テストで入荷	もうカンスト出てる	2月は熱くなかった。3月こそは…

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	609,340	CSC & NGC-OMUNIC	5面
2	グラディウスIII	849,390	神龍風	10面
3	ブロックアウト	80,702	PSY(辺) (外)	LV 18
4	ファイナルファイト(ガイ)	1,422,277	CSC & NGC 03まんぼう	5面 ガイ
5	マーベルランド	635,400	S. C	ノーマル 1-1～4-1
6	鮫!鮫!鮫!	858,940	名幸丸栄	
7	ダライアスII	3,383,310	Z…	ABEIMRW
8	R-TYPE II	816,400	SEMMYたなか	2-5
9	クォース	208,930	ASG+H.V+MK	1P 636ブロック
10	1941	4,053,502	CSG & NGC-K.W	5面

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=87

東京都豊島区巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロックアウト	236,192	4月20日で18歳・Ⓔ-SSC-VAP	R30 FACE293、CUBE 4442
2	マーベルランド(ノーマル部門)	1,600,350	Mr.みそ妖怪(パ)	ALL ノーミス
3	マーベルランド(イージー部門)	390,640	[麻]氏のおかげ(清)	END
4	空牙	2,216,790	Mr.セルラオ君	MISSION 2-3 ヴァルキュリア使用
5	1941	9,769,300	N. ARC-MIT	1P ALL
6	グラディウスIII(エディットモード)	929,180	がう体オレ	2周目 5面 アッパーミサイル使用
7	ビーストバスターズ	6,980,750	E-SWAT'S(パ) B・SⒸ	1P ALL
8	エアバスター	1,627,530	CHAT-COM(ち) Ⓒ	ALL 1P側使用
9	ザ・ロードオブキング	264,800	一あつし一	1P ALL
10	S. A. R.	446,050	人さらいがライバル	SECTION 4

プレイシティキャロット甲府店(甲府周辺集計) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス	2'29"88	JNY-SE7	
2	ブロックアウト	61,285	とよ	13面 99
3	エア・バスター	1,600,030	B・Z	ALL
4	ブロックシード	324,078	ムシクン	
5	ウイニングラン スズカGP	2'45"023	リエ	マニュアル
6	ウイニングラン スズカGP	2'57"486	G.A.S	オート
7	デンジャラスシード	3,932,750	ヤス	
8	ファイナルファイト	351,090	G.A.S	
9	バーニングフォース	4,647,330	K.E.I	1コインALL
10	ゼロウイング	5,957,200	究極イエロー君	

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	2,379,270	GAA ほいさっ!!	6面 タコミス×3
2	ファイナルファイト(ハガー)	1,440,190	AKO	6面
3	ファイナルファイト(ガイとコーディ)	2,912,420	LufyとGAA	6面 Last
4	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'17"156	ATM C-Lufy	ターボ
5	マーベルランド(イージー)	110,320	ATM へん君!×	4-4 点だけ
6	マーベルランド(ノーマル)	216,510	GAA	2-4 点だけ
7	サイバリオン(基)	9,764,330	ATM-C-Lufy	ALL 100万×3 残×3・設×2
8	サイバリオン(実)	20,422,840	ATM-C-Lufy	ノーミス×4 残3 ノーダメ×1 No.76
9	ゼロウイング	1,102,020	Neo・FASCIO(社)	8-24 ラストボス(なんにもなし)
10	スーパーマン	1,098,600	LufyとGAA	最後の近く

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,495,480	PST-HIRO(P)	5面 コーディー
2	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'16"912	じーぢーG(あ)	ロータス
3	1941	10,833,100	PST NPIP	ALL あと30万
4	R-TYPE II	346,800	空白あ	本人に聞きそびれ面
5	マーベルランド	420,170	PST-NPIP	3-3 ノーマル
6	デンジャラスシード	3,779,550	PST-NPIP	ALL S=7 B=4
7	鮫!鮫!鮫!	1,444,210	PST-NPIP	9-04
8	Xマルチプライ	2,504,500	PST-NPIP	7面
9	メガブラスト	768,200	PST HIRO P	ALLクリア
10	スーパーハングオン(リバイバル)	3'06"31	酒落本山東京伝	アフリカ完走

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(エディット)	746,360	DES-GBY	FF 10面ラスト
2	グラディウスIII(タイプB)	409,350	DRA	FF 8面
3				
4	マーベルランド	524,280	DES-HUN	にん!にん!
5	1941(P-38)	10,884,800	DES-B.B	モビちゃんはどこ?
6	ファイナルファイト	745,300	DES-GBY	コーディー
7	ライフフォース	1,305,300	S	3周目 3面
8	ホンピングワールド	2,778,800	CHU、Q	
9	天地を喰らう	5,440,400	MIKI	チャージ!
10	ゴールデンアックス	374.5	DES-BOH	わしに聞いてもしらん

ハイテクセガ新潟

新潟市古町7番地997番 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙	1,006,920	VAL-LIME(川)	ノーマル R5 シルフ使用
2	ブロックアウト	74,327	ARRØW-TET²	1～17 ノーマル
3	シャトーダンサー	58,400	とくめいきぼう	ノーマル
4	タスクフォースハリアー	627,700	つ・か・れ・て・る	ノーマル
5	ファイナルファイト	505,550	くらげ百万石 会員大募集	ノーマル コーディー使用
6	ワルキューレの伝説	955,700	NCGM-AKI	イージー ALL
7	ミッドナイトレジスタンス	1,539,300	B.K.B 牛若丸三郎太(若)さん	ALL 永パなし
8	スーパーバレーボール	64,500	(若)さんの友だち K.V	ノーマル ALL
9	スーパーフォーミュラ(ワールドチャンピオンシップ)	6'05"936	私は誰	ノーマル
10	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'16"779	CLOSER-EMI	ノーマル

小野塚商店

横浜市磯子区久木町3番32号 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパルタンX	2階の後半	H.ONZK、3歳	本人か点数を読めないので見学者付記
2	リバレーション	107,990	K. N	リバイバル
3	快傑ヤンチャ丸	195,800	HSGW	リバイバル
4	ウィロー	1,352,480	AKNY	
5	エリア88	619,400	KMGY	
6	グラディウスIII	728,360	Y. O	10面 D-FF
7	鮫!鮫!鮫!	124,670	ShGN	
8	テトリス	312,825	ShGN	LEVEL80
9	ブロクシード	LINE118	MZN	LEVEL30
10	ザ・ロードオブキング	195,100	MTSMT	

ゲームセンターUFO ☆=59

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	11,504,300	輝け青春自然体! URX-BT.	全面クリア、弥×2 P×8、連、ノーマル
2	マーベルランド(イージー)	400,710	Mami FC SKG	全面クリア、金×8 残3、ノーマル、3人設定
3	マーベルランド(ノーマル)	1,229,840	なぜ…CAT	全面クリア、JP× 残4、ニセEND、同上
4	空牙(1P、セイレーン)	2,717,710	URX-SUM	2周目4面、秘[illegible]使用 ノーマル、3機設定 (連)
5	JUJU伝説	321,900	URX-BKP	全面クリア、残1 ノーマル、3匹設定
6	ブロックアウト(1P)	62,504	輝け青春自然体! URX-BT.	15面、F=122 ノーマル設定
7	エアバスター(1P)	1,499,470	戦え!軍人くんFC! URX-BT.	全面クリア、残6 (連) ノーマル、3機設定、無
8	ラインオブファイアー(2Pトータル)	12,678,910	DARK.ELF & URX-SUM	全面クリア、(ハ)×4 ノーマルランク
9	ブロクシード(1P、スコア部門)	461,968	URX-EXS	レベル=44、ライン=49 ノーマル設定
10	SAR(1P)	700,350	URX-(M)人	全面クリア、残1 ノーマル、5人設定

ゲームセンターコパIII ☆=5

神奈川県泰野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	11,566,500	さよならのっさん 思い出ありがとう-篠塚	ALL 連射あり
2	1941(2Pトータル)	10,635,900	のっさんにささぐ 篠塚兄弟コンビ	2人共6面ボス 連射あり
3	マーベルランド(イージー)	379,220	のっさんにみせたかった子モビ、0点満点(M)	ALL 残×3
4	マーベルランド(ノーマル)	655,230	のっさんきみのことは忘れないよ-KOL	ラウンド4-4
5	グラディウスIII(テクニカル・A)	626,020	のっさんの笑顔が好きだった-KOL	2 1 FF 連射あり
6	グラディウスIII(テクニカル・E)	832,250	のっさん原始島2Pおもしろかったよ-KOL	2-1 FF 連射あり
7	グラディウスIII(ビギナー・D)	988,590	のっさん天国でも元気でね-KOL	ALL FF 残×0 連射あり
8	ブロクシード(ノーマル連射あり)	683,739	のっさん短い間だったけどありがとう-AS	ライン234 レベル66
9	鮫!鮫!鮫!(スコア部門)	38,835,190	のっさん天国でまってろ俺もすぐいく-井沢	52-06 2P Ver 連射あり
10	のっさん死去	19才	みんなにたくさんの思い出ありかとう	コパIII常連一同

ジョイランドオレンジ ☆=7

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(3画面、下のZ)	3,554,710	CVM-MID 涼	ALL(連)付 ノーマル 3機 オレンジ
2	ダライアスII(3画面、下のV)	3,114,960	CVM-MID 涼	ALL(連)付 ノーマル 3機 オレンジ
3	ダライアスII(2画面、下のV)	3,112,050	AMX 004ZZG PUL	ALL 夕 ノーマル3機 忠実屋鴨宮店
4	グラディウスIII(A)	933,000	CVM雷霊XAV (山)	2-5 FF ノーマル ウィルトーク小田原
5	グラディウスIII(B)	1,103,040	CVM雷霊XAV (山)	2-9 FF ノーマル ウィルトーク小田原
6	グラディウスIII(D)	880,000	CVM雷霊XAV (山)	2-5 FF ノーマル ウィルトーク小田原
7	グラディウスIII(EDIT)	1,201,240	CVM雷霊XAV (山)	2-9 FF ノーマル ウィルトーク小田原
8	チャンピオンレスラー	70,000,100	TOSHIMO	ALL コブラ使用 オレンジ
9				
10				

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	323,320	N.A(M)	ノーマル 3-2 ニュースター
2	鮫!鮫!鮫!	970,100	Y. S	06 03 ニュースター
3	ミッドナイトレジスタンス	1,697,100	野望	1コインALL ニュースター
4	R-TYPE II	786,800	Rタイプ兄ちゃん	2周目3 ニュースター
5	グラディウスIII	421,560	中沢	7面 ニュースター
6	空牙	598,820	中沢	3面 ニュースター
7	Xマルチプライ	7,364,900	ORS-W	上高地
8	ヴォルフィード	4,472,600	乱馬	R9 上高地
9	1941	2,498,006	H. S	ニュースター
10	JUJU伝説	101,600	トン	ニュースター

荏原ゲームコーナー ☆=72

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター(1P)	1,937,890	究極合体超合金! HST-(お)-SPT	ノーマルALL あと3万!
2	1941(1P)	12,116,500	株麻原商工! HST-(お)-SPT	ノーマルALL(連) これからよ～ん
3	ブロックアウト	221,002	春から高校3年生 SSC-VAP(E)	ノーマル1～27面まで CUBE4019 FACE264
4	マーベルランド(EASY)	420,230	S.H土博ラド-GAJ	ノーマルALL 金星×9
5	メタフォックス(1P)	3,255,000	JAG-鮫(研)-WOP	ノーマルALL 5面終了時189万!
6	苦胃頭捕物帳(1P)	1,843,400	JAG-Y.I(あいお)	ノーマルALL (1コイン) 0.833
7	グラディウスIII(ビギナー)	1,136,970	JAG-バカボン-べん茶	ノーマルALL Dコース、F.F
8	ファイナルファイト(ハガー)	2,705,060	HST-SSC-MYR	ノーマル6面ボス あとちょびでクリア…
9	ファイナルファイト(コーディ)	2,746,990	JAG-クラッシャー～IGA	ノーマル6面ボス(連)
10	山のぼりゲーム	残り56秒	究極だ! 強力馬力 POL	ノーマルALL 又来てね!

中央プラザ(大泉店) ☆=1

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)988-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	11,192,300	HYPER-M.K.(短)(パ)	1コインALL
2	空牙	1,701,420	VLS-ACH	2-2
3	ギガンテス	3,198,000	YSR-50	1コインALL 残5 永ハ
4	ファイナルファイト	2,305,400	KSE-VAX.(研)	6面
5	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'15"702	H.D.O(遅)	ターボ車
6	グラディウスIII	662,050	KSE-VAX(研)	Eモード 2 1 フォースフィールド
7	ブロクシード	446,054	武坊	ライン197 レベル51
8	マーベルランド	637,800	VAX(パ)	4-2 ノーマルモード
9	バーニングフォース	4,171,790	VLS-ACH	ALL 残×2
10	ダイナマイトデューク	1,586,410	KSE-SNO	[D]×8 ALL

キャッスル&YOU² ☆=85

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!(1Pバージョン)	10,000,000+α	アイ・アム真木蔵人!! JAG-WOP氏	(31-00)にて達成、(連)ノーマル3機設定
2	マーベルランド(NORMAL部門)	1,632,760	この時点でまさし君に完敗 EXCEL RVS-GUN	ノーマルALL、(連) ノーマル3人設定
3	マーベルランド(EASY部門)	419,790	「以上。」名人(談)	ノーミスALL、(連) ノーマル3人設定
4	デンジャラスシード	4,153,200	個人申請幕張メッセ! JAG-WOP(by雷電)	ALL、残S×12、B×4 ノーマル設定、FULL
5	ファイナルファイト(HAGGAR)	2,799,830	モリオウガイがライバル! 助っ人ミイラちゃん(SSC)	6面で死! エプリ無し ノーマル2人設定、(連)
6	1941(1P)	12,180,500	GEN氏超ウマ!! GUN人超ヘタ!!おつかれ。	ALL、P-38使用、(連) ノーマル設定
7	JUJU伝説	626,150	PEY氏に弟子入り!! SSC-ネズミ(ASP)	ALL、残0、(連) ノーマル3人(?)設定
8	メタフォックス(1P)	3,171,000	トップレス神体!(最低!) JAG-WOP氏(英)	ALL、残3、(連) ノーマル3機設定
9	サイバリオン・実戦編(VAP未使用部門)	20,677,120	「ロ・ロン!国士無双!」POC(談) 振り込み=KUMA。	ALL、ノーミス×4、No46 ノーマル2機設定
10	グラディウスIII(テクニカル・EDIT)	711,120	(交)・(食)・(宿)・(パ)全てOK! 星白金HIR君。	(2-11)、ノーマル3機設定「あとなに欲しい?」

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスターズ	−21	KTZ	1コインALL また土産なし!
2	ブロクシード	612,362	FECT	ライン176 レベル45
3	ブロクシード	ライン194	MEGA福生	レベル50
4	グラディウスIII(テクニカル・B)	704,640	不気味だ 南米小僧	ノーマル・3機 1-10・F.F
5	グラディウスIII(テクニカル・E)	733,100	エアホース福生店へgo! SEP.ACC福生	ノーマル・3機 1-10・永(ハ)なし
6	鮫!鮫!鮫!	4,911,880	うまいよシューティング小僧 そこは目につかないぜ	1Pバージョン・ノーマル 連射付・20-5
7	1941	7,236,106	うるせーブタの友達のやるアフターバーナー	1コイン・6面・1P ノーマル
8	ザ・ロードオブキング	346,200	ELF	1コインALL
9	エリア88	1,807,050	○○セクション風間真	1コインALL 連射付・永(パ)なし
10	ファイナルファイト	1,438,830	キョロキョロするなよ ゲーム小僧(うさちゃん)	コーディー・ノーマル

スペース・イン・プラザ

東京都八王子旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガンテス	2,140,700	祝、イエロー君 全国トップ URX-ODA Z(仮)	全面クリア (連)なし ノーマル 残×2
2	1941(1P使用)	11,862,500	入荷3日目だよ URX-ODA-Z(仮)	全面クリア (連)なし ノーマル あと70万ぐらい
3	1941(2P使用)	6,737,100	ドラクエIVを買ったバカ! URX-ODA Z(仮)	6面ボス (連)なし ノーマル 2号機ムズイよ
4	1941(2人同時プレイ)	8,057,900	S.T.Kのたんな & URX おだずい(仮)	6面ボス (連)なし ノーマル、たんな弱し
5	スーパーマスターズ	−16	雀プロ椎葉(K²)	2イーグル、12バーディー ノーマル設定
6	カプコンワールド	1,261,200	AHO-原	全面クリア、ノーマル設定
7	ファイナルファイト(ガイ使用)	285,030	だれかやりに来てよ!! お・ね・が・い・♡おだずいより	2面ボス (連)なし イージー設定、1コイン
8	ファイナルファイト(ハガー使用)	284,400	来月のマンスリーゲームはニャンニャンパニックの予定	2面 (連)なし イージー設定、1コイン
9	ファイナルファイト(コーディ使用)	2,625,350	ITASAN	全面クリア、イージー設定 (連)なし、コンティニュー∞
10				

書店（帖合）印
部数　　　　　冊

ゲーメスト

No.15	No.34
No.17	No.35
No.18	No.36
No.20	No.37
No.22	No.38
No.25	No.39
No.26	No.40
No.29	No.41
No.30	No.42
No.32	No.43
No.33	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15（'87 12月号）
No.17（'88 2月号）
No.18（'88 3月号）
No.20（'88 5月号）
No.22（'88 7月号）
No.25（'88 10月号）
No.26（'88 11月号）
No.29（'89 2月号）
No.30（'89 3月号）
No.32（'89 5月号）
No.33（'89 6月号）
No.34（'89 7月号）
No.35（'89 8月号）
No.36（'89 9月号）
No.37（'89 10月号）
No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.43（'90 4月号）
（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

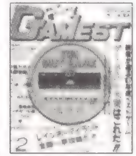
(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

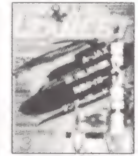
No.15 ('87 12月号)
特集：AMショー



No.17 ('88 2月号)
特集：ゲーメスト大賞



No.18 ('88 3月号)
特集：新作ヘリ会戦



No.20 ('88 5月号)
特集：AOUショー



No.22 ('88 7月号)
特集：グラII攻略



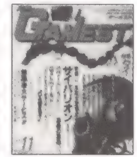
No.24 ('88 9月号)
特集：地獄めぐり

SOLD OUT

No.25 ('88 10月号)
特集：ロストワールド



No.26 ('88 11月号)
特集：サイバリオン



No.27 ('88 12月号)
特集：AMショー

SOLD OUT

No.29 ('89 2月号)
特集：ゲーメスト大賞



No.30 ('89 3月号)
特集：アイレムの全て



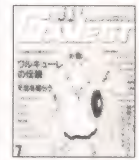
No.32 ('89 5月号)
特集：AOUショー



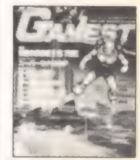
No.33 ('89 6月号)
特集：セガがあつーい



No.34 ('89 7月号)
特集：ワルキューレの伝説



No.35 ('89 8月号)
特集：ドライブゲーム



No.36 ('89 9月号)
特集：大阪89AMショー



No.37 ('89 10月号)
特集：グラIII発進



No.38 ('89 11月号)
特集：ダライアスII



No.39 ('89 12月号)
特集：AMショー



No.40 ('90 1月号)
特集：クォース



No.41 ('90 2月号)
特集：ゲーメスト大賞



No.42 ('90 3月号)
特集：グラディウスIII



No.43 ('90 4月号)
特集：ファイナルファイト



君こそゲーメスト!

その2

GAME		HI-SCORE	NAME	店名
スーパーフォーミュラ	日本GP ハンドル	2′44″956	LSP-デューク佐渡島	筑波学園 キャロットハウス(茨城)
スーパーフォーミュラ	アメリカGP ハンドル	2′06″602	LSP-TOPくん別集計して	筑波学園 キャロットハウス(茨城)
スーパーフォーミュラ	チャンピオンシップ ハンドル	5′43″840	LSP-松&梅、S	筑波学園 キャロットハウス(茨城)
スーパーフォーミュラ	レバー	5′29″800	BACURA	個人申請 ミッキー(大阪)
鮫!鮫!鮫!	㊈有り	1000万点+α	アイアム真木蔵人!! JAG-WOP氏	キャッスル&YOU²(東京)
鮫!鮫!鮫!	㊈無し	//	EMK.DA	ジャック&ベティ(群馬)
ダライアスII	2・上Z・㊈	3,403,230	あと7万以上のびる KOH	コインスナック24(岡山)
ダライアスII	2・上V・㊈	3,620,320	ヤマトは自己2位の点 KOH	コインスナック24(岡山)
ダライアスII	2・W・㊈	3,741,350	やっと出たKOH	コインスナック24(岡山)
ダライアスII	2・Y・㊈	3,534,180	Xはムリ! KOH	コインスナック24(岡山)
ダライアスII	3・下Z・㊈	3,554,710	CVM-MID涼	ジョイランドオレンジ(神奈川)
ダライアスII	2・下V・㊈	3,126,360	IML-YUJ	イエローハット(愛知)
ダライアスII	3・下V・㊈	3,114,960	CVM-MID涼	ジョイランドオレンジ(神奈川)
メタフォックス㊈無し		3,255,000	JAG-鮫㊖WOP	荏原ゲームコーナー(東京)
シャドーダンサー		1,710,650	FGK-スーパーゲーマー・K16	個人申請 ゲームセンターナポレオン(神奈川)
ラインオブファイヤー		7,477,370	Disp-..A㊅	ゲームセンター ニューチャンピオン(岡山)
バイオレンスファイト		14,707,660	ジェシカ・ハガー ㋟㋙㋒㋱	個人申請 タイトーイン001深江(兵庫)
S.C.I.		10,361,570	PIA-CNT!! このゲームは運じゃない	タイトピア木屋町(愛媛)
ビーストバスターズ		10,707,290	空前絶後にして究極の金字塔RYO	ビッグキャロット京都(京都)
フォートラックス		2′17″68	あくぬし=ZUŌ	ゲームプラザ(熊本)
パズニック		9,039,800	TRI-友-N.T	個人申請 ビデオゲームファンタジー(群馬)
ESWAT		2,557,600	CSD-NEU	ハイテクセガ高崎(群馬)
SAR		700,350	URX-Ⓜ人	ゲームセンターUFO(神奈川)
SDI(4機)		79,637,420	やんちゃ姫GTOⓇTM	ハイテクセガ金沢(石川)

前回の訂正

GAME		HI-SCORE	NAME	店名
ダライアスII	2・上V・㊈	3,574,530	KOH	コインスナック24(岡山)
ダライアスII	2・Y・㊈	3,516,040	KOH	コインスナック24(岡山)
ダライアスII	2・下Z・㊈	3,564,760	HCS-MPL	コインスナック24(岡山)

前回で全国集計からはずした事について少しふれておきます。

事の始まりは1通の手紙で、その手紙の内容はあるお店の内部事情について書いてあって、その中に「お店のスコアの確認を取ってないで載せている」というのがあり、それをうのみにしてしまった私が早とちりして、前回のようになってしまったのです。ごめんなさい。(後で、今ではそういうことはないとお店から連絡がありました。さらに、スコアラーからビデオまで送ってもらいました。ありがとう。)

今回の手紙は匿名だったのですが、これからはこういうことのないように匿名の葉書・手紙は受け付けません。今現在、ウソスコア指摘の投書(かなり正確そう)がありますが、匿名なので、心当たりのある人は名のって下さい。

また、前回のスコアでハード設定なのにノーマル設定と書いてきたお店がありました。(今回訂正してきましたが)とにかく、前回にも書きましたが、スコアを集計していて1番困るのはスコアをろくに確認しないお店であり、設定などを調べないで簡単に記入してしまうような安易な考え方です。お手数をかけますが、できるだけ正確に…よろしくお願いします。また、50号の掲載店入れ替えの希望する店は手紙を下さい。(やまかわ悠理)

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	M.V.P.	TEA AVG476	MAX	ノーマル T10-3G
2	ラインオブファイヤー	3,918,060	五泉市のEND	ノーマル ALL
3	スーパーマスターズ	−21	NAO	イージー ALL
4	ブロクシード	309,220	MOS	ノーマル ライン=204 レベル=50
5	1941	6,168,800	MAP IN新発田	ノーマル 6面 中ボス2
6	マーベルランド(ノーマル)	1,352,200	AAC-FU(ヤマイタチ)	ノーマル ALL ノーミス 残5
7	ファイナルファイト	534,450	BFK	ノーマル 3面 CODY使用
8	空牙	1,060,530	VAC-LIME㊁	ノーマル 6面 セイレーン使用
9	グラディウスIII	836,220	FARM、EMI	ノーマル タイプB 10面 レーサー地帯
10	S.T.U.N.ランナー	108,840	AGAS-WELLTHⒿ	ノーマル レベル(1〜6)

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	896,470	おーせき	END ALLではない
2	マーベルランド(イージー)	345,590	JOB-あつし	ノーミス ALL
3	エアバスター	1,562,240	ひーくん	1コインALL セミオート
4	ブロクシード(ライン部門)	239	Syn	40万ptsぐらい
5	ブロクシード(得点部門)	588,228	Syn	196ライン
6	ウイニングラン鈴鹿GP	2′49″667	たきや	1P 6速 マニュアル
7	クォース(2P協力)	1,356,870	MIM & ひーくん	B=6185
8	鮫!鮫!鮫!	4,699,810	JOB-あつし	2周目 9-9 ㊈無
9	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2′15″392	A jax	
10	デンジャラスシード	9,115,150	ひーくん	1コインALL フルオート

ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	557,550	綾小路げんいちろおJr	2機設定
2	空牙(シルフ使用)	1,171,840	みなもと源一郎	1-6
3	空牙(ヴァルキュリア使用)	1,584,910	綾小路REIM as綾姫	2-2 BOSS
4	空牙(セイレーン使用)	1,498,060	みなもと源一郎	2-2
5	メガブラスト	1,098,800	綾小路げんいちろお	ALL 1Pバージョン
6	クォース	186,690	APPLE-N.N	4-9 ブロック615
7	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	綾〝芸人生!!〟姫	3-2No.達成
8	R-TYPE II	781,500	綾小路源一郎Jr	2-5で死去
9	ブロクシード	505,264	TKG君	
10	ブロクシード(ライン部門)	ライン250	HCM-MŌLE	315340pts レベル49

ウィルトークタイトー金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(A)	738,010	すさまG-ARIES㋵	ノーマル ST 1-10
2	グラディウスIII(B)	1,119,400	すさまG-Rカモネ㋙	ST 1-10
3	グラディウスIII(C)	1,255,010	すさまG-Rカモネ㋙	ST 1-10
4	グラディウスIII(D)	856,820	すさまG-ARIES㋵	ST 1-10
5	グラディウスIII(EDIT)	995,740	すさまG-ARIES㋵	ST 1-10
6	マーベルランド(ノーマル)	601,520	すさまG-Rカモネ㋙	ノーマル 3機 4-1
7	1941	5,059,100	すさまG-ARIES㋵	ノーマル 6面
8	JUJU伝説	316,600	すさまG-Rカモネ㋙	ノーマル 3機 6-5
9	ウイニングラン鈴鹿GP	2′49″568	Zzz☆	6MT 1P
10	S. C. I.	10,550,210	すさまG-ARIES㋵	70S T×3 イージー ALL

イエローハット ☆=65

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー部門)	407,120	IML-MAD㋟ ㊈	ALL ノーミス 3人設定 金星×9
2	マーベルランド(ノーマル部門)	1,524,640	BFM㋟	ALL ノーミス 3人設定 SP×2
3	グラディウスIII(テクニカル・タイプB)	2周目の10面	HCM-POTSU	ノーマル設定 連射付 永パ不使用
4	グラディウスIII(テクニカル・タイプC)	2周目の5面	HCM-POTSU	同上
5	グラディウスIII(テクニカル・EDIT)	2周目の10面	HCM-POTSU	同上(スコアは連射してません)
6	ウイニングラン鈴鹿GP(5速AT部門)	2′48″935	Yang Wenli(YAN)	ノーマル設定 1P 2周設定
7	空牙(セイレーン)	2,128,520	Don	ノーマル設定 1P 2周目の2面
8	1941(1P)	11,317,200	E. T	ALL ノーマル設定
9	ダライアスII(上Zゾーン)	3,402,410	松本	ALL ノーマル設定 連射装置付
10	ダライアスII(下Vゾーン)	3,126,360	IML-YUJ	同上

ゲームインカナザワ ☆=2

石川市金沢安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	1,643,650	㋮ガイはつかれる	R-5 ボス
2	ファイナルファイト(ハガー)	858,870	㋮ハガーはムズカシイ	R-4 ボス
3	ファイナルファイト(コーディー)	2,724,900	魔神衆邪神ORC	ALL 残0
4	スーパーモナコGP(7速)	5′52″51	びびんばこび	DP=4924
5	シャドーダンサー	708,750	JUN-X	ALL 1UP×2
6	クォース	157,530	よこた	4/7
7	ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	LEVEL41 LILE155
8	エリア88	1,728,050	よこた	ALL ミッキーサイモン
9	大旋風	495,930	KDD	エリア46
10	ゲイングランド(2P)	59,539,835	FGC BEE FGC-TOM	ノーマル 120秒

HI-TECH SEGA金沢 ☆=4

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	11,733,100	すさまG=Rカモネ㋙	ノーマル設定 ALLクリア ライトニング使用
2	ラインオブファイヤー	1,571,980	GOR-ジョージ㋤	ノーマル設定 R4
3	空牙㊈	1,768,100	IKD-GON恥林㋬	ノーマル設定 2-3 セイレーン使用
4	ファイナルファイト	2,880,050	GOR-ISD㋠	ノーマル設定 ALLクリア
5	ブロックアウト	96,495	PIPPIN	ノーマル設定 R25
6	マーベルランド	402,160	GOR-おれ様の嫁にしてやる!	EASY ALLクリア
7	マーベルランド	587,200	GOR-「ワタル2」が良い	NORMAL 4-1
8	エアバスター㊈	1,173,290	ずんたたばあっち(魚雷氏はどこへ?)	ALL栗田
9	カプコンワールド	1,523,200	KUD	ALLクリア、ノーマル
10	SDI	79,637,420	やんちゃ姫 GTOⓇTM	ノーマル4機 ALL ノーミス、オールハ、S=34

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙(セイレーン)	3,414,890	DLF-INGS-ZZZ	ロケVER (連) 2-6 ノーマル
2	空牙(ヴァルキュリア)	2,346,190	FIREFLY-K.F	ロケVER 連 2-3 ノーマル
3	空牙(シルフ)	1,441,100	DLF-INGS-ZZZ	ロケVER (連) 2-2 ノーマル
4	1941(P-38)	11,701,800	SP-K.N④	ランクノーマル ALL
5	クラックス	248,724	こうちゃん	WAVE8 ノーマル ラウントセレクトなし
6	マーベルランド (ノーマル)	1,053,930	DLF-INGS-STR!	ノーマル ALL 3ミス
7	マーベルランド (イージー)	393,550	PLAS-KAN	ノーマル ALL
8	スーパーフォーミュラー (シルバーストーン)	2'18"774	NAE(YUM-見てるかー)	ALL レバー
9	エグゼドエグゼス	10,000,000+α	20歳のこうちゃん	リハイハル 穴うめ R-32
10	エイリアンズ	860,200	SFC-M.K	ALL ロケVER

三宮カーニバル ☆=15

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(B)	2周目9面	Extreme-ベジータ	(連)コン+(ミ)(連)付 1,341,810pts
2	スーパーマスターズ	−17	G・D	2イーグル 13バーディー
3	空牙	2,946,870	HYAKU-REDWOLF-(後)	(連)付、2-5
4	マーベルランド (イージー)	367,420	おろろろ旗印単気筒	ALL
5	マーベルランド (ノーマル)	909,750	GIAN-W	ALL 残1
6	メタフォックス	2,981,000	せこいぞFG	ALL
7	ワールドカップ'90	3−0	TAK	ALL
8	シャドーダンサー	690,650	夜叉王-ISE(K)	4 3 忍×3
9	ラインオブファイヤー	5,378,500	人面キリン友の会 NIS(人)くん元気?	100%×3 ALL
10	1941	11,018,200	Extreme-Joker	? (連)なし

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	6,003,900	Y. SUZUKI	R-6
2	1941(2P)	2,443,200 2,084,900	XYZ(あ) XYZ(と)	R-5
3	JuJu伝説	247,400	FSG-S.FⓏ	5-J
4	マーベルランド (イージー)	348,240	T. KISHIMOTO	ALL
5	マーベルランド (ノーマル)	409,590	H.E. るうく	3-2
6	ギガンデス	1,624,000	T. KISHIMOTO	ALL 永パなし
7	メタフォックス	2,130,000	みきお	ALL
8	グラディウスIII (B-F.F)	601,040	XYZ(と)	R-9
9	グラディウスIII (D F.F)	396,070	XYZ(と)	R-7
10	ファイナルファイト (コーディー) (連)	2,562,170	NAS	ALL

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=2

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,975,450	来月に御期待! SVR-EGM-WIZ(人)	ALL ノーマル (連) 残E×8 B×2
2	ファイナルファイト (ガイ)	1,018,650	通りすがりの常連客	R-5 ノーマル
3	ファイナルファイト (コーディー)	2,556,180	SGP-K.H (H・P君クリアおめでとう)	R-6 ノーマル ラストボス
4	マーベルランド (イージー)	371,300	今月は最低 SVR-FGM-WIZ(人)	ALL、ノーミス、ノーマル 7650×2
5	マーベルランド (ノーマル)	667,220	天下の時間もあと数分 SVR-Mr.TAK(が)	4 1、ノーマル 7650×3
6	グラディウスIII (テクニカル・E)	1,178,610	町田のみなさんありがとう。 SVR-NIS(す)(人)	R-10、ノーマル
7	カプコンワールド (1P)	1,455,900	SVR-EGM(会)-SBK	ALL ノーマル 1クレ 30ヶ所
8	ウイニングラン鈴鹿GP (AT)	5'40"534	デンジャラスがんばる SVR-NIS(す)(人)	ノーマル 4個設定
9	ウイニングラン鈴鹿GP (MT)	5'40"319	SVR- everyday(L)	ノーマル4周設定 パチプロ
10	クォース(2P)	348,570	SVR-しゃるろって SVR-NIS(す)	■1600.6〜9 ノーマル

アミューズ&レストメイヨー ☆=13

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	11,547,800	SVR-EGM-WIZ(人)	ALL (連)なし 全機種ノーマル設定です
2	空牙(セイレーン)	3,081,920	THC-にうばぁぢょん をのぞむ-LCN	2-5 (連)あり
3	空牙(シルフ)	2,689,750	SFL-KMG-MUW	2-4 (連)あり
4	空牙(2Pトータル)	2,874,340	KMG LCN & MUW	2-4 (連)あり
5	デンジャラスシード	4,104,950	SFL-KMG-PEY(人)	ALL PULL (連)なし WOP氏ありがとう
6	マーベルランド (イージー)	385,710	どこで10万変わるの KMG-CGS(す)	ALL ノーミス (連)なし
7	ウイニングラン鈴鹿GP (1P 6速)	2'45"150	R'S-REMIA	渋谷の某氏(R) 敵車に1回当たり
8	ウイニングラン鈴鹿GP (1P 5速)	2'50"355	明石らぽの某ぴす氏	B.L 1'23"400 予選 27"463
9	ファイナルファイト (コーディー)	2,611,290	SGP-K.H	R-6ボス (連)なし 2設10万ONLY
10	JuJu伝説	715,750	SFL-KMG-PEY(人)	ALL 残0 (連)好調! YOUさんありがとう

ビッグキャロット京都 ☆=14

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P)	12,475,600	よくわからんのほく	ALL 全6面
2	ビーストバスターズ	10,707,290	空前絶後にして究極の金字塔FYO	(1P・ノーマル) 1コインALL
3	マーベルランド (ノーマル)	1,527,820	LICORICE求むMCP	ALL 1コイン
4	マーベルランド (イージー)	441,440	みなみりょ〜こF 水島屋み〜な	ALL あと6,000pts
5	グラディウスIII (テクニカル・B)	1,227,730	CYG & N.H	2-9面 F・F
6	オペレーション サンダーボルト	3,216,830	てん	1PALL
7	エアバスター	1,560,160	HNT芹生	ALL
8	ブロックアウト	103,906	DRA	R26、1面スタート
9	デンジャラスシード	4,093,400	GOL(ま)	ALL裏×2 FULL
10	ラビオレプス (ノーマル)	8,352,300	みなみりょ〜こ(F) 水島屋み〜な	ノーミス、ノーミサイル りぼん、ぞうつぶ(有)

ニューゲームビッグ ☆=1

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP (マニュアル)	2'49"153	何で47秒台出んねん? (IDA)	1P
2	エアバスター	1,161,090	GOL(ま)	ALL
3	クォース	428,410	マルピー金津(IDA)	STAGE79 BLOCK1,286
4	デンジャラスシード	872,950	BRIGHT METAL NANA	8-P (連)
5	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'15"300	コイケヤトップルサクサクちゃ	A.SEENA予決1st
6	ファイナルブロー	1,311,430	今井淳一	ゴーストン
7	ドンドコドン	264,440	MPY-りりあ88 よしみ!	1コイン表面ALL
8	マーベルランド	1,359,500	MPY-りりあ88だお	ノーマル タコ2ミス ALL
9	ファイナルファイト	380,342	ピース サンキューゴルビー	暴力市長
10	マーベルランド	385,670	暫しの休みは明日への糧!	イージー ノーミスALL

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP	2'49"301	HTM-HMS	5速オートマ
2	ウイニングラン鈴鹿GP (6速マニュアル)	2'47"919	ULT-みっちい!	
3	マーベルランド (ノーマル)	1,099,380	MPYりりあ88だお	ノーマル 1コイン(残)3 ALL
4	マーベルランド (イージー)	351,820	ULT-みっちい!	1コイン ALL
5	カプコンワールド	1,653,600	K.M	1コイン ALL
6	ブロクシード	500,201	千代吉	ライン 226
7	エアバスター	678,520	CCCB	1コイン 最後のボス
8	グラディウスIII (テクニカル・B)	2周目1面	二面安全地帯研究会AKD	
9	スーパーフォーミュラ	5'49"106	CCCB	ワールドチャンピオンシップ DP=33
10	スーパーモナコGP	6'14"47	Sgt pepper	DP=4502

ヤングプラザジャンボ ☆=11

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,957,100	THE ロッキーコブラコマンドー	ノーマル設定 1コインクリア
2	1941	11,157,100	やっとクリアの A.BOY	ノーマル設定 1コインクリア (連)なし
3	JuJu伝説	208,650	THE ロッキーコブラコマンドー	ノーマル設定 5-A
4	空牙	1,608,760	ブロックシード命の KOU	ノーマル設定 2-2 (連)なし
5	マーベルランド (ノーマル)	1,472,340	DLF-INGS-STR	ノーマル 1コインオール 1ミス
6	マーベルランド (イージー)	409,170	A(F・F・F)C	イージー 1コインオール 残3
7	ウイニングラン鈴鹿GP (6速)	2'45"766	IPL-ほのぼの	ノーマル 1人プレイ
8	ギガンデス	3,403,100	レベル8のKOU	ノーマル 永パ 1コインオール 残12
9	R-TYPE II	1,023,500	M・A	ノーマル (連)なし 1コインオール 2-6
10	メタフォックス	2,395,000	SWX-WIND	ノーマル 1コインクリア (連)なし

ハイテクセガ藤井寺店 ☆=5

大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(1P側)	9,836,200	SDI-GJ BOY (戸)	1コイン ALL
2	空牙(セイレーン)	2,534,890	SDI-GJ BOY(戸)	1コイン 2 4 (連)なし
3	マーベルランド (ノーマル)	1,036,190	SDI-○田×美	1コイン 脱出で死亡!
4	ファイナルファイト (コーディー)	2,843,930	SDI-MHR	ALL 計3設 ノーマル
5	クォース(1P)	1,184,100	SDI-BOSTON	2周目9-9 B=3935
6	クォース(2P)	3,608,400	SDI- 田×美 & BOSTON	6周目6 7 B=17855
7	ブロクシード (ライン)	392ライン	SDI-BOSTON	LV99 ノーマル 790,111pts
8	ブロックアウト	1〜23面	SDI-Axe	1コイン ノーマル
9	マーベルランド (イージー)	381,870	SDI- 田×美	1コイン ALL
10	R-TYPE II	1,024,400	SDI-カーズキトク スグカエレ!トモヤ	1コイン 2-5 後半 ノーマル

キャノン最前線 ☆=22

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	11,030,300	N.M	ロケVer(少し難易高) ライトニングP-38
2	マーベルランド	1,330,630	Neesa	ノーマル ALL
3	エイリアンズ	735,600	ZAT	10面 2-4
4	空牙(シルフ)	1,236,690	謎のキトウ君の弟	最終ボス
5	JuJu伝説	403,850	ZAT	ALL
6	ブロックアウト	87,077	PIZA	Round24 FACE204
7	ダイナマイトデューク	845,370	EXIEND II-めんどくさい帝	最終面の2人目
8	ファイナルファイト (コーディ)	2,106,630	TEK	ハードランク (2+1人)設定 6面噴死
9	バイオレンスファイト	14,324,670	MKL	ALL. Ben Smith
10	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'14"937	KEI	マクラーレン

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=11

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド (ノーマル)	1,358,790	TST	END 2ミス
2	マーベルランド (イージー)	388,350	YPT-STRIDER-梅ちまり	END ノーミス
3	グラディウスIII	1,111,110	睦月	エディット 2-2 M.V.R.F².残キオ
4	グラディウスIII	738,630	睦月	2-1 B-F²
5	エアバスター	1,342,950	UNC	ALL 残キ1
6	ブロックアウト	86,127	INT	ROUND20 FACE173
7	ザ・ロードオブキング	1,131,500	Z.TEMPLE	ALL
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'46"435	H.G	1P MT
9	デンジャラスシード	3,806,500	CAN	ALL (連)
10	鮫!鮫!鮫!	1,385,160	MYU(や)	9-9

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	435,300	KAZUMI(な)	1コイン5面ボス
2	ファイナルファイト	1,439,000	WTM(ふ)	1コイン5面
3	エアバスター	274,210	KAZUMI(な)	1コイン4面
4	デンジャラスシード	3,930,900	MYN	1コイン全クリ
5	マーベルランド (イージー)	421,260	IML-MAD(た)	1コイン イージー部門 全面クリア
6	マーベルランド (ノーマル)	386,420	PROJECKT!	ノーマル部門R-3-2 1コイン
7	クォース	357,340	MRI(MPS)	1コイン6-9 ブロック1075
8	インセクターX	623,000	KAZUMI(な)	1コイン全面クリア
9	メタルホーク	10,393	ALG	1コイン全面クリア
10	ダライアスII (3画面)	3,459,350	SAKU-LAY家²	A-C-F I-N-T-Zゾーン ノーマル

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド (イージー)	344,860	ULT-みっちい!	ALL
2	マーベルランド (ノーマル)	1,038,180	MPY-りりあ88-よしみ!	ALL 残2
3	ファイナルファイト	2,569,480	究極 MISTY!	1コインALL
4	デンジャラスシード	3,906,700	西辻英美	ALL
5	グラディウスIII (テクニカル・E)	761,180	Sgt. Pepper	2周目2面
6	グラディウスIII (テクニカル・D)	601,010	上田啓介	9面
7	ワールドカップ90	FINAL12-0	MI-Zero	ALL
8	ブロクシード	362,883	TRM-AXL	ライン195 レベル53
9	ファイティングファンタジー	278,160	江尻ケン	クリア
10				

ハイテクセガ長浜

滋賀県長浜市八幡東9-1長浜楽市 ☎(0749)65-1955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	317,960	HTSN- BARBER宮川	EASY部門 ALL CLEAR
2	空牙	2,109,110	(ほ)一周年記念 Mt.だいせん(会)	2-3 セイレーン (連)
3	グラディウスIII		参加者受付中	
4	ブロクシード	369,435	Zank Sac-Fathir	L32 Line122
5	ドラゴンブリード	903,500	たけひろあき ねこめし会No.23	2-5
6	天地を喰らう	5,047,400	HTSN-HAZ! M'S	張飛 ALL
7	天地を喰らう	4,852,700	HTSN-HAZ! M'S	劉備 ALL
8	天地を喰らう	4,804,800	HTSN-HAZ! M'S	趙雲 ALL
9	ファイナルファイト (ガイ)	1,507,980	HTSN-RZ-H.K	イージー ガイ 5面ボス
10	ゲイングランド		参加者受付中	

ヒットゲームBEST10

好調持続ファイナルファイト

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲームの2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は66店2月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	700	カプコン
―	2	マーベルランド	489	ナムコ
2	3	グラディウスIII	465	コナミ
3	4	テトリス	458	セガ
4	5	ブロクシード	336	セガ
―	6	1941	138	カプコン
5	7	カプコンワールド	191	カプコン
10	8	スーパーモナコGP	161	セガ
6	9	ウイニングラン鈴鹿GP	144	ナムコ
―	10	ブロックアウト	130	テクノスジャパン

11位	12位	13位	14位	15位
空牙 117	エアバスター 111	ダライアスII 109	スーパーフォーミュラ 103	ファイナルラップ 68

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	756	カプコン
2	2	テトリス	520	セガ
―	3	マーベルランド	380	ナムコ
3	4	ブロクシード	320	セガ
4	5	カプコンワールド	279	カプコン
6	6	スーパーモナコGP	261	セガ
5	7	グラディウスIII	227	コナミ
―	8	1941	211	カプコン
7	9	ウイニングラン鈴鹿GP	147	ナムコ
8	10	スーパーフォーミュラ	133	ビデオシステム

11位	12位	13位	14位	15位
ラインオブファイヤー 129	空牙 115	ブロックアウト 111	エアバスター 97	ダライアスII 94

※得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載します。これにより同じ基準をもとに、正確な比較ができると思います。



三重県　鮎原於珈迦

今月はファイナルファイトが人気をさらに伸ばし、インカム、人気共に非常に高得点になりました。大ヒットと言って良いでしょう。

このゲームのインカムの高さは、操作感覚の面白さと、敵の動きが毎回違う所にあります。敵がたまにうまく倒せたり、いつもより多く体力回復が出ることがあったりする所が何回やっても面白いという要素です。

しかし、このゲームの難度の高さは、通常では考えられないものです。キャラクターの良さや、ゲーム性が良くないとなかなかこんなヒットは難しいでしょう。まだまだ好調は続く。

1COINで2面を越えられるようになって初めて別の面白さがわかってきます。

2位にマーベルランド

人気2位、インカム3位のマーベルランドは、ちょっと順位が高過ぎる感じがします。

古いタイプのゲームですがジャンプを駆使したゲームで面構成も良くできています。ゲーム好きな人間が集まる所とそうでない所で差が出るんじゃないでしょうか。

カプコンワールドは少し順位を落としましたが、初期の人気の高さは相当のものがありました。すごろくで進んで行くというアイデア、キャラクター、グラフィック、問題の質という多くの点で、今までのクイズゲームをはるかにしのぐ出来でした。問題を覚えられ、来月は順位が落ちそうですが、これを越えるクイズゲームは簡単にはできないでしょう。

注目の1941

グラIIIはプレイ時間が長いということは言えますが、一般プレイヤーにとってあまりにも難し過ぎることも事実です。パートII、IIIものは、マニアと一般プレイヤーのうまさの差がとても広がるので、他のゲーム以上にロケテストの段階でのデーターを割引いて考える必要があります。

ダライアスIIはベストテンから落ちました。筐体ものでパートIIもののシューティングなのですから、もっと易しければ確実に寿命を伸ばしたはず。

1941はかなり難しいゲームなので、来月以降どうなるか見守りたいと思います。

（ぜんじ）

ハイテクセガ表町店 ☆=24

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	1,448,700	T.E	ノーマル 1コイン ALLクリア
2	マーベルランド	343,800	MIN	イージー 1コイン ALLクリア
3	空牙(ヴァルキュリア)	2,405,140	Disp-..A	ノーマル2-4
4	MVP	AV.521	CAN'-HID	ノーマル F9-2L HR3
5	1941(1P)	4,816,000	匿名希望	ノーマル 面数不明
6	ファイナルファイト	2,578,530	つる	ノーマル ALLクリア
7	ラインオブファイヤー(2P)	14,040,870	DISP-..A 温恭院	ハード ALLクリア
8	ブロクシード(1P)	549,642	DIO	ノーマル LINE209
9	究極のオセロ	LEVEL6	匿名希望	イージー LEVEL6に勝ち
10	スーパーモナコGP (7速)	5'45"92	CAN'-VEL	ノーマル ALL1位

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙	2,216,660	T.S	2周3面
2	JuJu伝説	151,200	JUN	4-F
3	マーベルランド (イージー)	187,130	LUM	4-4
4	マーベルランド (ノーマル)	255,310	LUM	2-4
5	グラディウスIII	353,030	森隆一	7面 Dタイプ
6	ザ・ロードオブキング	232,900	リョウ	ALL
7	デンジャラスシード	3,518,750	T.S	ALL
8	ファイナルファイト (ガイ)	1,376,201	大月	ALL
9	R-TYPE II	297,300	高岡	5面
10	ダライアスII (3画面)	3,178,720	RZV	ALL (ABEIMRX)

コインスナック24 ☆=20

岡山県岡山市浜野4丁目22〜29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面上のZゾーン)	3,403,230	あと7万以上のびる KOH	ノーマルALL㊄ ヤマト15万ポンミス多数
2	ダライアスII (2画面上のVゾーン)	3,620,320	ヤマトは自己2位の点 KOH	ノーマルALL(連) ヤマト23万胎児2万
3	ダライアスII (2画面Wゾーン)	3,741,350	やっと出た KOH	ノーマルALL(連) ヤマト21万
4	ダライアスII (2画面Yゾーン)	3,534,180	Xはムリ! KOH	ノーマルALL(連) ヤマト18万
5	1941(1P使用)	10,707,300	未来忍者…じゃなくて少年 KOH	5面のボスがライバル ノーマルALL
6	マーベルランド (ノーマル)	1,345,980	すでに過去の人 HCS-MPL	脱出失敗 ノーマルALL
7	マーベルランド (イージー)	366,060	ゲームするヒマと金がない株(か)	(遊)では38万 ノーマルALL
8	スーパーマスターズ	−18	レッカー車未使用 クラッシャー佐野	たんぼにはまる人(車で) ノーマルALL
9	スーパーフォーミュラ (イギリスGP)	2'23"658	ICHIMATSU	ノーマルALL
10	空牙	1,183,420	ガセネタを広めている地元の人	ノーマル1-6 ふざけるな!

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92　☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	787,890	XYZ	最終面
2	ファイナルファイト (コーディー)	1,627,120	EYIL'NAVY-WHO	5面
3	ファイナルファイト (ハガー)	932,760	JOKER	4面
4	ファイナルファイト (ガイ)	1,636,510	JOKER	5面
5	1941(1P)	10,490,800	LAY	クリア
6	クォース	308,870	JOKER	イージー 設定2 ステップ78 ブロック1,220
7	ダライアスII (12P)	3,872,120	Hit & RUN	X(連射付)
8	ダライアスII (2P)	3,840,000	Hit & RUN	上のZ(連射付)
9	ブロックシード	467,444	R	イージー ライン208 レベル57
10	鮫!鮫!鮫!			イージーにしてもむり

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=55

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラインオブファイヤー	7,477,370	Disp-..A(人)	1P ALL ノーマル 100%×4
2	ラインオブファイヤー	14,102,900	Disp-..A(人)と Disp-CHA-CHI(人)	2P ALL ノーマル 100%×5
3	1941	12,090,200	ざんねん原田 Sj.神魅羅(人)	ノーマル1P
4	マーベルランド (イージー)	395,800	St.神魅羅(人)	ALL 残3
5	マーベルランド (ノーマル)	1,341,470	私は大佐ではない カミラ大尉(人)	ALL 残4
6	空牙(シルフ)	4,372,890	ノーミスクリア! St.神魅羅(人)	2周クリア (連)1P ノーマル
7	空牙(ヴァルキュリア)	2,612,590	連射装置は邪道かな?	(連)1P 2-4 ノーマル
8	空牙(セイレーン)	2,983,610	ディフェンダー強すぎる	(連)1P 2-5 ノーマル
9	クォース(2P協力)	3,779,220	CRXとSt.神魅羅	ノーマル 19696コ 7周目2面 4時間
10		M.V.P入荷3/1	KLAXは6日予定	新製品少ない。

プレイシティキャロット久留米店

久留米市六ツ門町三信ビル ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	8,000,000ぐらい	NTT	ノーマル
2	エイリアンズ	285,100	DEATH MASTER YOS	ノーマル1周クリア
3	マーベルランド	800,000ぐらい	Lucky N.F	ノーマルクリア
4	モンスターランド	1235GP	2人同時プレイ レバー死神 ボタンFSS	ノーマルクリア
5	グラディウスIII(B)	800,000ぐらい	NTT	10面
6	ブロクシード	336,472	T.Y	ノーマル
7	ファイナルファイト(ガイ)	700,000ぐらい	Lucky N.F	4面
8	ファイナルファイト(ハガー)	510,000ぐらい	NKS	3面
9	フォートラックス	2'22"11	Lucky N.F	2人用
10	フォートラックス	2'24"55	DEATH MASTER YOS	1人用

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	430,200	Mr.MUU	S-7 ノーマル 3設
2	マーベルランド	380,960	Mr-IPA-MN	R-3-1 ノーマル 3設
3	デンジャラスシード	3,411,950	Mr-IPA-MN	ALLクリア ノーマル AUTO使用
4	バーニングフォース	819,590	Mr-IPA-MN	S-5-1 ノーマル 3設 AUTO使用
5	ファイナルファイト	1,466,860	Mr-JOE	S-5 ノーマル 2設
6	X-マルチプライ	10,123,400	Mr-OWA	S-2-7 ノーマル 3設
7	チャンピオンレスラー	39,529,700	Mr-JOE	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン
8	パズニック	2,667,000	Mr-JF6AZX	L-8-3-1 ノーマル 2設
9	ダライアスII(3画面Wゾーン)	3,367,854	Mr-VEX-II	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用
10	メガブラスト	512,800	Mr-IPA-MN	R-7 ノーマル 3設

ゲームキャロット住吉 ☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	340,740	佐藤裕一郎	1941、JuJu伝説 ロードオブキング
2	ミッドナイトレジスタンス(2P)	275,400 265,300	大平信之輔 六倉貴彦	エアバスター メタフォックス
3	クライムシティ	50,000	大坪久志	空牙、SAR、ミッドナイトレジスタ
4	ゲイングランド	901,640	佐藤祐一郎	ンス、マーベルランド、などに
5	タスクフォースハリアー	470,200	中島 稔	人気が集中しております。一方
6	マーベルランド	27,580	中島博之	グラディウスIII、アールタイプII、
7	鮫!鮫!鮫!	97,740	嶽 正高	鮫、サメ、さめはインカムが良くない。
8	グラディウスIII	56,730	川崎浩介	ポンピングワールド、タスフォースハリア
9	テトリス	58,145	小関秀嗣	スーパーフォーミュラは堅調である。
10	JuJu伝説	66,600	橋 雄二	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大権町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メアフォックス	768,000	中島 稔	4面
2	SAR	89,330	早野広一	2面
3	ブロックアウト	51,515	岩永正臣	16面
4	スカイアドベンチャー	2,287	田中あつし	3面
5	フェイスオフ(5人モード)	トータル8	長嶋廣海 & 井手浩行	優勝(3F)
6	ロードオブキング	238,500	小林政彦	全面クリア
7	エアバスター	119,610	中島 稔	2面
8	ファイティングホーク	461,950	泉原正史郎	エリア107(3F)
9	ミッドナイトレジスタンス	252,400	中島 稔	4面
10	オメガファイター	1,267,070	浦田博貴	6面(3F)

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(コーディー)	440,130	ハイパーB.G	3面 ノーマル設定
2	マーベルランド	160,510	ハイパーB.G	2-4 ノーマル設定
3	デンジャラスシード	3,768,100	U.P.M-H.U	ALL. LX8. BX1 連射付 ノーマル設定
4	ブロクシード	228,225	LEVIN-BOY	LIVE162 ノーマル LEVEL43設定
5	X-マルチプライ	5,157,200	大ちゃん&裕ちゃん	7面 ノーマル設定
6	バーニングフォース	262,140	ハイパーB.G	3-3 ノーマル設定
7	天地を喰らう	4,686,800	T.X.W	ALL、関羽使用 ノーマル設定
8	テトリス(ベリーハード部門)	339,934	Dio	LINE87 LEVEL360
9	スーパーバレーボール	64,200	SILVIA-K.S	ALL ノーマル設定
10	クォース(1P)	220,320	SILVIA-K.S	B=757 S=5-9 イージー設定

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=3

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー部門)	345,620	SURPASSER Y.T	ALL 突然入荷
2	マーベルランド(ノーマル)	354,650	SURPASSER SOP入会 R.T	3-1 とりあえず
3	JuJu伝説	253,150	SURPASSER やる気0のY.T	4-L すでにない
4	ウイニングラン鈴鹿GP	2'50"585	伊藤仁志	マニュアル
5	ウイニングラン鈴鹿GP	2'55"185	SURPASSER LEE(甘)	オートマ
6	ダライアスII(2画面EASY)	3,461,990	SURPASSDR ニュー国際 R.T	上V バリ甘いよ
7	ダライアスII(同上)	3,616,990	SURPASSER きてます! R.T	W.ノーミス うれしいよ
8	ダライアスII(同上)	3,426,610	SURPASER 爆弾野郎 R.T	Y.ノーミス きわどい!!
9	ダライアスII(同上)	3,518,430	SURPASSER ダブル玉砕 R.T	下Z あとXだよ
10	ダライアスII(同上)	4,009,150	パニッシャーLEE& 不死鳥 R.T	2P合計上Z パーフェクトプレイ!!

タイトピア木屋町店 ☆=12

愛知県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S.C.I	10,361,570	PIA-CNT!! このゲームは運じゃない!	ALL ノーマル と思う…
2	スーパーフォーミュラ(デトロイト)	2'12"989	T.N	1コイン50円です!
3	ファイナルファイト(ガイ)	1,453,050	PIA-ACE!!	1コイン5面
4	ファイナルファイト(コーディー)	1,728,410	PIA-ACE!!	1コイン6面
5	ファイナルファイト(ハガー)	誰も真面目にやんない	やいきさま!本当に選 市長になったのか? 本	挙に出て勝って 当に本当か!?
6	テトリス	999,999+α	常連多数の皆様	ノーマル LINE602〜999-α
7	TATSUJIN	1000万+α	常連多数の皆様	ノーマル
8	1941	1000万は 余裕で出ます	初日クリアした 人もいる!	しかし入荷は 3月1日であった。
9	下の空欄に自分の名前を書いて楽しもう!!	なーんてね♡	むなしさ120%か?	今月はこーでもしないとマスが埋まらない
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆=9

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,419,920	BIG	END 残4 脱出失敗
2	マーベルランド(ノーマル)	1,090,710	NYANKORO.T	ALL 残×3 脱出成功
3	マーベルランド(イージー)	387,960	SUP-NYMPH?	1P1コイン クリア
4	ブロックアウト(ノーマル)	89,650	あいい	ブロック155 17面
5	ファイナルファイト(コーディー)(ノーマル)	2,522,190	BIG	(R-6) 1コイン1P 2機設定
6	ファイナルファイト(コーディー)(ノーマル)	2,067,340	HALFLING	(R-6) 1コイン1P 2機設定
7	ブロクシード(ノーマル)	555,880	NYANKORO.T	ライン186 レベル46
8	エアバスター(ノーマル)	1,412,860	SUP-NYMPH?	ALL1コイン1P
9	ビーストバスターズ(ノーマル)	7,383,590	NINJA	1P1コイン 全面クリア
10	1941(ノーマル)	10,073,100	BUI	1コイン 全面クリア

モンキーハウスメインスタジアム ☆=41

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー)	388,370	3おむ	3人設定 ノーミス ALL
2	マーベルランド(ノーマル)	1,457,680	3おむ	3人設定 1ミスALL
3	1941(1P)	12,332,000	G塔	ALL ノーマル
4	空牙	2,444,100	超しけ点くん	コイン2周目3面 ノーマル
5	ファイナルファイト(ハガー)	1,661,650	猿家派・RPGばりへた男	ノーマル 5面 (連)
6	ファイナルファイト(コーディー)	2,361,930	猿家派・おまけ男(ぱ)	ノーマル 6面 (連)
7	クラックス レベル選択 ALL左	1,752,626	やちょ	1コイン ノーマル WAVE68(ワープ1回)
8	クラックス レベル選択 右-右-右	1,007,738	やちょ	ノーマル 1コイン WAVE?
9	JuJu伝説	463,800	Y・384氏	ALL ノーマル
10	エイリアンズ	1,072,300	ひらやまさだお・(ひ)	1コイン 2周クリア ノーマル ロケバージョン

スーパーアカトンボ ☆=7

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	11,429,300	INDICK-CANLTD	ノーマル ALL
2	メタフォックス	2,402,000	URA-MUKADE	ノーマル ALL
3	JuJu伝説	662,150	INDICK-Y・384	ノーマル ALL
4	マーベルランド	1,260,630	INDICK-Kim	1コイン3ミス ALL
5	ファイナルファイト(コーディー)	1,638,240	遠高JEMINI	ノーマル 1コイン5面
6	ブロックアウト	79,575	Y・O	ノーマル 17面
7	ブロクシード	327,452	URA-DARMA	ノーマル 141LINES
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"450	INDICK-J・P	ノーマル 1人プレイ
9	空牙	1,174,830	YRC?	ノーマル 6面セイレーン
10	エアバスター	1,700,380	APLじゃないよ〜ん	ノーマル ALL

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	3,265,160	KAB(久保)	5面ボス 1P
2	ファイナルファイト(コーディー)	559,314	YYY(山川)	3面(ノーマル)
3	カプコンワールド	1,270,400	ウインク2号(女)	クリア
4	エアバスター	410,500	T・S	6面(ノーマル)
5	マーベルランド	375,440	HID	3-1
6	グラディウスIII(テクニカル・D)	759,320	AIA(あいかわ)	10面
7	バーニングフォース	2,208,690	XZはいぱあ-あむる	クリア
8	ダライアスII(Yゾーン)	2,995,130	ECL	ノーミス
9	ダライアスII(下のZゾーン)	3,048,280	ECL	クリア
10	ダライアスII(Xゾーン)	2,951,690	ECL	ノーミス クリア

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー)	294,640	AE	1ミスALL
2	マーベルランド(ノーマル)	652,530	AE	4-1
3	デンジャラスシード	3,934,950	EXE	ALL イージー設定
4	エアバスター(1P)	1,131,910	アメデオ遠藤氏	ALL
5	スーパーマスターズ	-20	アメデオ SJI氏	ノーマル ホールアウト
6	ビーストバスターズ(1P)	2,326,200	SDA	4面後半
7	1941(1P)	2,141,110	アメデオ KE	5面ボス
8	ブロックアウト	113,792	MAK	23面
9	上海II	996	AYAJUN	ラウンド7
10	グラディウスIII	10面	H.Y SAK	Bタイプ

ジョイランド松江

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	JuJu伝説	288,500	HIR	1コイン6面-C ノーマル
2	マーベルランド(イージー)	274,010	HAC SLY	END1ミス ノーマル
3	グラディウスIII(B)	969,510	JAC-H.Y(ひ)	FF 1-9面 ノーマル
4	U.Sクラッシック	-10	EMIさん た!!(あ)さん	18ホール ノーマル
5	スーパーモナコGP(4速)	DP4413	HAC-RYU	DRY3'04"83 1位 WET3'13"76 位
6	バンザイラン	5,478,960	ESP(あ)	LAP=19
7	ピンボールアクション	911,070	K.F	ノーマル
8	ハレーズコメット	5,599,920	一億又の鉄男	36面 ノーマル
9	苦胃頭捕物帳			
10	ラインオブフロット			

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ロードオブキング	280,900	ADM	1コインALL ノーマル
2	ファイナルファイト(ガイ)	1,292,810	TAI	1コイン 5面 ノーマル ノーエブリ
3	デンジャラスシード	3,875,650	EXE	1コインALL ノーマル
4	マーベルランド	686,550	AE	ノーマル ALL イージー
5	鮫!鮫!鮫!	1,105,880	NKK	6-10 5技設定
6	ブロックシード	418,602	J.Y	レベル25 ライン180
7	ダライアスII	3,129,100	ATG	YゾーンALL
8	空牙	1,217,550	EXE	6面 ノーマル
9	エアバスター	1,048,470	EXE	ALL ノーマル
10	ブロックアウト	52,112	まんねん	ノーマル

ゲームシティOZ

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(イージー)	378,410	THC-HOR	クリア
2	マーベルランド(ノーマル)	1,367,520	ZUN A LA MODE	ノーミスクリア 脱出成功 残×5(+1)
3	ファイナルファイト(連)(コーディー)	1,427,720	バブルスIDAにょろよ	ノーマル 5面
4	1941	3,808,200	WAC-ARAYA-HSK(改)	ノーマル 6面
5	グラディウスIII(B)	1,014,360	WAC-ARAYA-HSK(改)	イージー STAGE10
6	ブロックアウト	101,491	KAZ	ノーマル ROUND19 FACES173
7	鮫!鮫!鮫!(連)	2,305,840	AOI	ノーマル 10-5
8	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	2'46"886	WAC-セナ-HSK(改)	1人プレイ
9	ブロクシード(連)	572,809	フラッシュPASTAちゃん	ノーマル レベル51 ライン197
10	バーニングフォース	5,870,950	まあべるZUNちゃん	ノーマル ノーミスクリア 裏×2

てあたりしだいゲームリスト

AOUショー出展ゲーム及び発売予定

出展社名	ゲーム名	操作	ジャンル	発売日とPR
レアムイ	メジャータイトル	2-2	ゴルフ	4Pプレイ、マッチプレイが可能なゴルフゲーム。3月15日発売
	エア・デュエル	8-2	シューティング	2P同時プレイのタテスクローシューティング。参考出展
エス・エヌ・ケイ	NAM-1975	8-3	アクション	NEO-GEOシステム、MVS対応。4月16日
	ベースボールスターズ プロフェッショナル		野球	NEO-GEOシステム、MVS対応。4月16日
	麻雀狂列伝		麻雀	NEO-GEOシステム、MVS対応。4月16日
	トッププレイヤーズゴルフ	8-2	ゴルフ	NEO-GEOシステム、MVS対応。4月16日
	マジシャンロード		アクション	NEO-GEOシステム、MVS対応。4月16日
	ライディングヒーロー		バイクレース	NEO-GEOシステム、MVS対応。5月発売
カプコン	戦場の狼II	8-2	シューティング	CPシステム第9弾。3P同時プレイ。4月上旬発売
	ハテナ?の大冒険	4B	クイズ	クイズカプコンワールドのPART2。3月下旬発売
	1941	8-2	シューティング	痛快シューティング。CPシステム第9弾。2月23日発売。
	ロストワールド/大魔界村/ストライダー飛竜/ウィロー/天地を喰らう/エリア88/ファイナルファイト/一連のCPシステムを全機種出展			
コナミ	エイリアンズ	8-2	アクション	映画「エイリアン2」の版権物。3月発売
	パロディウスだ!	8-3	シューティング	「神話からお笑いへ」。10秒に1回笑えるギャグの嵐。
	トライゴン	8-2	シューティング	全9ステージの華麗なグラフィック。
	T.M.N.T.	8-2	アクション	全米大ヒット中!! USAバージョン出展
ジャレコ	ロッドランド	4-2	アクション	4月発売。あの子といっしょにバシバシしたいね。
	ザ・ロードオブキング	8-2	アクション	
	ビッグラン		ドライブ	ジャレコ初の体感ゲーム。パリダカラリーがテーマ。通信付。
	アームチャンプ		腕相撲	
セガ	M.V.P.	4-3	野球	システム16。2月20日発売。リアルシミュレーション。
	ラフレーサー		カーレース	システム24。
	G-LOC		体感大型	体感ドッグファイト。壮絶な空中戦をリアルに体験。
	レーシングヒーロー		バイクレース	3月発売
	ラインオブファイヤー		マシンガンシューティング	
	ドロップス(コラムス)	8-1	パズル	発売時にはコラムスの名前で登場!
タイトー	WGP		バイクレース	8P通信でプレイ可能。リアルバイクレーシング。3月発売
	あしたのジョー	4-2	ボクシング	あの名作「あしたのジョー」がゲームになってカンバック。
	苦胃頭捕物帳	4B	クイズ	対戦プレイも楽しめる。2月26日発売
	カダッシュ	4-2	アクション	神と人間が混在する世界が舞台のファンタジーアクション。
	バトルシャーク		大型	フロントビューのサブマリンシューティング。
	ライトカメラアクション		ピンボール	
	ウイルウィンドウ		ピンボール	
テクモ	雷電/セイブ開発	8-2	シューティング	正統派タテスクロールシューティング。
	ワールドカップ90		サッカー	すでにおなじみ!
データイースト	クルードバスターズ	8-3	アクション	"投げつける"アクションゲーム。3月下旬発売
	バルダーダッシュ	3-2	アクションパズル	トンネル掘り掘りダイヤを集める。3月下旬発売
	空牙	8-2	シューティング	タテスクロールシューティング。
	ロボコップ		ピンボール	戦略性に富んだピンボールだ!
	オペラ座の怪人		ピンボール	ミュージカルがモチーフ。
ナムコ	球界道中記	4-2	野球	たろすけがいっぱい。ワースタのバージョンアップ。
	クラックス/アタリ	4-1	パズル	ワタシがあなたの脳を活性化いたします。3月5日発売
ビデオシステム	ハットリス	8-1	パズル	テトリスの作者の第2作目、日本上陸!! 4月上旬
	スーパーフォーミュラ		レース	
	麻雀大予言		麻雀	7人のギャルを勝ち抜け! 3月下旬発売
ビスコ	阿修羅ブラスター		シューティング	タテスクロールシューティング。
UPL	TSG-1	8-2	シューティング	参考出展 タテスクロールシューティング。
ローラートロン	ギガンデス イーストテクノロジー	8-2	シューティング	2月上旬発売
	マージャンキャンパスハンティング/ダイナックス		麻雀	2月14日発売

出展作以外の2月発売ゲーム

ゲーム名	操作	ジャンル	発売日とPR
JUJU伝説/TAD	8-2	アクション	国内販売2月13日
マーベルランド/ナムコ	8-1	メルヘンアスレチック	2月9日発売

今月のゲームリストは、AOUショーがあった関係で、少々変則的になってます。

さて、ショーについては、ショーの記事を見てもらうとして、ここではテトリス、フラッシュポイント、ブロクシードについての私見を軽く述べさせてもらいます。

テトリスのヒットは世界的なもので、いまさらその優れた点をあげつらう必要はないでしょう。とにかくヒットゲームはいわゆる一般客を魅了する事が必要条件であることを証明しました。

追って登場したフラッシュポイントは、ルールは優れていますが、奥の深さが災いして、一般客は攻略の基本方針が見えてくる前に諦めてしまうか、はなから「なんか複雑になっちゃってる」と敬遠してしまったのではないでしょうか。

最後にブロクシード。これはゲームの目的を本来のものに戻し、あらたな要素を付加したもので、確かにテトリスをしていて、こんな事が出来たら……と思う事が実行されていますが、テトリスにおいて完成されていた「限定されたルール内でのプレイ」の面白さが、薄まってしまうという矛盾を抱えていました。

結局、F・P、ブロクシード共に、テトリスの優秀さを改めて示すものなのだと言えるのではないでしょうか。

(野村流紋)

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	939,080	鬼ぁ〜ず。王者Poch.!不調	3人設定 トホホALLじゃなくてEND
2	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	2'49"069	GUN BOY!	1P 予27"298
3	ファイナルファイト(コーディー)	2,553,610	鬼ゃ〜ず。TRX-めすろん!	6面ボス
4	デンジャラスシード	3,799,610	鬼ぁ〜ず。王者Poch.!㊧温	ALL、FULL
5	鮫!鮫!鮫!	2,175,560	鬼ぁ〜ず。王者Poch.!㊧温	ノーマル 連射あり 10-00
6	エアバスター	1,118,110	鬼ぁ〜ず。王者Poch.!㊧温	ALL、残1
7	ブロクシード	468,607	鬼ぁ〜ず。王者Poch.!㊧温	ライン183
8	ダートフォックス	3'55"42	鬼ぁ〜ず。王者Poch.!㊧温	1P
9	バーニングフォース	3,134,990	鬼ゃ〜ず。サイクロンババア!	6-1 吉川君より
10	バーニングフォース	3,216,720	安部 彰	ALL

ゲームプラザ ☆=87

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス	2'17"68	あくぬし=ZUO	1P ALL 乱入なし
2	1941	11,701,500	MST	1クレ、ALL
3	グラディウスIII	946,510	KSY☆吉浦	2周目5面・B-F
4	グラディウスIII		MST	2周目2面・B-F
5	グラディウスIII		GO,D-㊥	2周目2面・エディット リップル、ミサイル、バーティカル
6	クラックス	937,805	C・Mひげぴん	イージー
7	JuJu伝説	4-G	ラウンド部門	ノーマル
8	苦胃頭捕物帳	ALL42回コンティニュー	おバカさん部門	工場出荷設定すみ
9	グラディウスII(4番+フォースフィールド)	9,344,500	SIN:水の泡部門	15万エブリ、2周目8面青とって死亡
10	ナイトストライカー	92,482,310	SAF	Rクリア、PB×6、残S×9 ノーマル設定

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0965)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・E)	10面	MGF-NYA	連㊮ 679340点
2	グラディウスIII(テクニカル・B)	10面	MGF-NYA	連㊮ 731180点
3	グラディウスIII(テクニカル・A)	9面	MGF-TAKO	連㊮ 書き忘れ
4	1941(1P)	10,399,200	MGF-KOB	ALL 連㊮
5	マーベルランド(イージー)	380,190	MGF-KOB	ALL ノーミス
6	マーベルランド(ノーマル)	665,180	TARAKO	4-2
7	ブロックアウト	124,000	YAS	26面
8	バーニングフォース	4,311,910	NUBO・GIL	ALL 連付き
9	R-TYPE II	833,200	TARAKO	2-5 連㊮
10	1941(2P)	7,564,400	MGF-ZIN MGF-AHO	6面 〆切直前(2P側は5面ボス)

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=2

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)332-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	M.V.P.	333	ART	延長12回 4-4
2	ブロクシード	288,541	T	ライン:142、レベル:33
3	シャドーダンサー	468,100	ART	1コイン 3-3
4	ラストデュエル	279,100	つるの	1コイン6面 当店ではニューゲーム(笑)
5	クォース(2P)	669,640	TKS & KZA	□=3485 2周目3/4
6	マーベルランド	332,110	あきのぶ(宮崎)	1コイン クリア イージー
7	1941	3.176,100	爆炎帝-X(宮崎)	1コイン5面
8	空牙	1,150,460	爆炎帝-X(宮峡)	1コイン6面
9	ファイナルファイト	1,410,120	PIA-ACE(宮崎)	1コイン5面
10	グラディウスIII	905,380	MGF-歩塚(宮崎)	1コイン10面

ハイスコア掲載店 改訂計画お知らせ第2弾

今回は最低限の参加資格的なものをお知らせします。

。スコア集計をしっかりできる担当者がいる店(不正確なスコア掲載防止のため)。

。毎月10機種(10項目)を記入してくれる店。

。ヒットゲーム等のアンケートに積極的に協力できる店。

。締め切りを守ってくれる店。

最低条件はこんなものです。次号ではさらに細かい項目を上げます。それからすでに申し込みをしているお店も再度申し込んで下さい。

(担当)

GAMEST ゲーメスト 5月号プレゼント

プレゼント希望の人は

４月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
４月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト５月30日発売７月号誌上にて発表。

④毎度おなじみ㊙生写真（３枚１組10名）

やっぱりアーケードゲームは画面がキレイ！



③㈲アミューズビデオ米子提供Ⓐテレホンカード（３名）Ⓑ壁かけ時計（２名）


Ⓑ


Ⓐ

②サイトロン／ポニーキャニオン提供缶ペンケース（15名）

シンプル・イズ・ベスト！新学期からはこれでキマリだ！



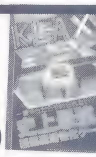
①ポニーキャニオン／サイトロン提供ダライアスII ビデオソフト（VHS・1名）

必見の価値ありの名プレイ！



⑤ナムコ提供クラックス・バッジ&ポップ(20名)

１度やったらやめられない！とまらない！





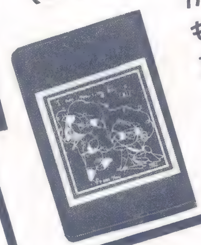
⑦ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（５名）

アイランドオリジナルテレカ用のイラストもどんどん送って下さい。



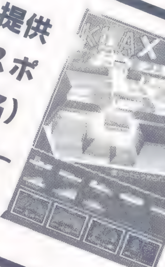
⑧雑君パスケース（５名）

ガールフレンドの写真も入るし、ゲームの写真もOK。使い方色々キミしだい！



⑥ナムコ提供クラックスポスター(10名)

最強のパズルゲーム日本上陸！



3月号プレゼント当選者発表

当選おめでとう

タイトー提供ゆうゆ色紙
（神奈川県）石井俊平君
（広島県）富広和志君

タイトー提供ゆうゆサイン入りカレンダー
（佐賀県）中島　武君

ナムコ提供1990年カレンダー
（群馬県）常澤伸行君
（千葉県）斉藤雅寿君
（東京都）清水史郎君
（新潟県）飯泉隆史君
（兵庫県）中野孝麿君

㈲アミューズビデオ米子提供所さん人形
（福島県）阿部雄一郎君
（栃木県）武田哲郎君
（茨城県）嶋田広文君
（東京都）星野健二君
（福井県）内山範之君
（岐阜県）大澤美幸さん

ナムコ提供ウイニングラン鈴鹿GPポスター
（大阪府）永橋豊秀君
（広島県）井上和志君
（青森県）渋谷哲也君
（岩手県）出羽裕哉君
（秋田県）菊地　渉君
（茨城県）小林浩安君
（東京都）森本三樹さん
（長野県）宮下光宏君
（愛知県）神田征司君
（愛知県）寺尾　剛君
（滋賀県）福本浩一君
（長崎県）中原勇夫君

パセオ提供オリジナルポスター
（埼玉県）野村貴之君
（千葉県）松田洋一君
（石川県）藤田昌宏君
（福岡県）田中宏一君
（大分県）加藤慶二君

毎度おなじみ㊙生写真
（宮城県）P.Nマグロ三世君
（埼玉県）菊地智仁君
（埼玉県）三浦幸実君
（千葉県）加納朗人君
（東京都）相沢宏充君
（東京都）宮松広行君
（神奈川県）赤木健治君
（大阪府）石黒圭太郎君
（奈良県）大原　登君
（大分県）黒田昭人君

ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
（青森県）古舘誠二君
（群馬県）倉林俊之君
（神奈川県）倉橋賢治君
（新潟県）村山　勇君
（愛知県）納谷一彦君

雑君パスケース
（秋田県）鈴木　淳君
（山形県）土井博幸君
（埼玉県）白田　学君
（東京都）P.Nたこさん
（新潟県）石井　慶君

げむげむ マニア通信コーナー

私達は売りたい基板を持っています。
安く買いたい人は電話で掲載された人に自由に連絡をとって下さい。



奈良　巽　浩士
0745-62-3834



大阪　向頭　真一郎
06-473-9439



大阪　矢野　弘実
06-393-6521



奈良　中川　照章
0742-62-9929



滋賀　山田　雅彦
0775-68-2592



大阪　辰田　恒樹
06-792-8370



大阪　大橋　要
06-954-3045



兵庫　前川　建二
0798-64-6128

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

毎月、顔写真と電話番号をのせますよ！
マニア通信コーナーへの掲載は無料です。
遠くてこれない人は顔写真（5cm×5cm）と氏名・住所・電話番号を書いて、どんどん送って下さい。近い人は早く来て下さい。
（先着24名まで。写真は返却しません。掲載の方には、ゲームグッズを送ります。）

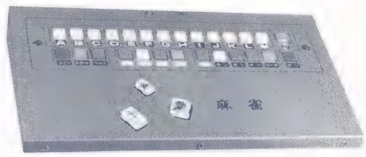
げむげむは商品先送り、代金後払いです。

		ロムキット	5,000円均一
R-タイプII	70,000	バーニングフォース	チャンピオンベースボール
グラディウスIII	70,000	ワールドスタジアム	ムーンパトロール
グラディウスII	50,000	メルヘンメイズ	ピタゴラスの謎
ワールドスタジアム89	60,000	ワールドコート	ギガス
鮫！鮫！鮫！	60,000	ロンパーズ	キングオブボクサー
プラスアルファ	40,000	メジャーリーグ	チャイニーズヒーロー
レインボーアイランド	20,000	ダンプ松本	エクセリオン
ダブルドラゴン	20,000	クラックダウン	新入社員とおる君
ドラゴンブリード	40,000	P-47	カイロスの館
熱血高校ドッジボール	5,000	天聖龍	チャンバラ
パズニック	35,000	伊賀忍術伝	ポンポコ
迷宮島	10,000	M. I. A.	名人戦
アクトフェンサー	20,000	ハードパンチャー	
他多数			

（価格表・資料のご請求はハガキ・TELでお申込み下さい。返信用切手は不要です。）



標　準タイプ　SVG-8　￥34,800ー
RGBタイプ　SVG-8　￥29,800ー



麻雀パネル　￥9,800ー

幻夢幻夢
（げむげむ）
06-783-7855
東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

ゲーメスト人

6月号 次号は4月28日発売!!

大型ゲームの出現だ!!

パロディウスだ!、G-LOC…

後れをとるな!先行しろ!!

心あたたまる企画もあるぞ。半期に一度の読者カラーイラスト大特集!!

メーカーはプレイヤーに もっとアピールしてほしい 論

2月27日と28日の2日間、AOUショーが千葉の幕張メッセで開催されました。ゲーメストのブースにもたくさんの読者が来てくださって、どうもありがとう!

ゲーメストでは入場者・読者サービスの一環としてゲームビデオを上映したんですがこれがすごいインパクト!

特に、1日目のグラIIIのビデオ(攻略記事作成のためバイオが攻略し撮影させていただいたもので非売品)上映の際はゲーメストブースの前が黒山のようになり、通路に人があふれて通れないという事態になってしまいました。

ということで、実際は2周目の復活パターンがあったのですがお見せできず、また主催者の事務局の方をやきもきさせてしまったようで、改善の余地ありでした。次回のショーでは工夫してみるつもりです。

実は、この出来事を体験して感じたことがあります。

改めて、現時点でのグラIIIの人気の高さと難度の高さを感じさせられたということです。言い換えれば、グラIIIの場合、先の方の面を実際に見た人が極端に少ないということです。それがあれだけの人を集めた大きな理由でしょう。

ところが、中には物をあげて人を集めたのではないかと短絡的に疑う事務局の人もでてきて、ガックリとさせられました。

本当は、単なるゲームビデオ(しかも既にでている作品)の上映にもかかわらず何故こんなに人が集まるのか――ここに興味を持ってほしかったのです。これをつきつめていくと、いろいろな問題点が浮かび上ってくるはずなのですから。

先ほどふれた、ゲームの人気度、難度の問題の他に、プレイヤー(最終ユーザー)の心理なども読み取れるはずなのです。学びの種はどこにでも転がっているということなのです。

さらに言えば、折角2日目は一般入場者を入れたのですから、彼らを自分(メーカー)の側に引き入れファンにしてしまおうという一貫した熱意と戦術が各ブースにもっとあってよかったのではないかということ。漫然と機種を配列しただけでは迫力がありません。プレイヤーはメーカー側の熱い接近を待ち望んでいるのです。

(ぜんじ)

表紙の裏をとれ

今回は体感ゲームの目玉、G-LOCとWGPです。G-LOCは、絵がとても細かく自機のUPと引きは感動もんです。WGPの方は通信がついているので、今までのバイクものとは一味ちがいますよ。

G-LOCが出ると聞いた時、こんどはF-15かなぁとかいってたんですけど、やっぱりF-14がはまり役ですか。

藤原ひさし

ひとこと もう、一って待

●生まれ育った埼玉を出て、東京は目黒に自分の空間を持つ事に成功しました。思えば家を出ようと思ってから半年色々あったなぁ。ま、うれし一事に変わりはないね。

だけど今どき4万で目黒に住めるとは…1Kだけど。何かあったりして。あ、遊びに来る時はコーラとかよりもせっけん等の生活必需品がい一な。(笑)

(武者)



●初めまして。2年間の長〜い冬が過ぎ、晴れてゲーメスターの1員に入れて頂くこととなりましたC.LANです。

入試の時「reductionの動詞形を書け」という問題が出ました。う〜ん、直前までゲームやっててよかったなぁ(答えはもちろん、reduce)。以後よろしく!

(C.LAN)



●幕張メッセは広かった。そしてあまりに遠かった。会場が会場なだけに、今年のAOUの雰囲気少し違うような。

×68の出す大量のバグに悩まされる今日この頃。しかし「ディスクの管理領域が破壊されています、使用不能です」はかんべんしてほしい。

(シャイニングGOD)



●今月はもうとにかく仕事をしてしまった。でもやるだけやって満足なのだ。楽しんでもらえると有難い…別冊よろしくね。申告ミスで税金を取られたのには参ったけど、八木君にビッグエッグのポール・Mに連れてってもらったからいいのだ。しあわせ。心はいつも新鮮でありたいね。

(幸福は才能だと思う　栗原)



●今月はAOUショーがあった。アンケートの回収をしていたのだが、誰か気が付きましたか?

今月号では、マーベルランドのMAPを書きましたが、今だに全面クリアしてないのだ。

(編集部でカラッキーと呼ばれている、し〜ちゃん)



●最近やるものがないので、仕方なく、テトリス、クォース、ブロックアウト、ファイネストアワー、バーニングフォース、ウイニングラン、ヴォルフィード、ジャンボ尾崎、ブロクシードを交互にやっている。まあG-LOCが出るまでのことだと思うけど。

(ずるずる)



●DOHJINコーナーに送ってくれた本は、1月以上経ってから掲載されることもあるので、通販可で送ってくれた本の通販を終了した場合はそれを連絡して欲しい。

それにしても、驚くほどパズルの解答が少なかった。

つまんなかったかなあ………しくしく………。

(APAPA)



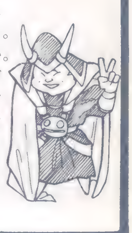
●遅ればせながら詰めテトリスの当選者を発表しました。

当選した方、おめでとうございます。そして抽選で30名という厳しい条件にも拘らず難問をクリアし応募してくれたすべての方に、

「本当にお疲れさまでした。どうもありがとう」

またIIIで会いましょう?

(YOU.A)



●AOUショーでいろいろなゲームを見たけど、さすがに似たようなゲームには飽きてきた。ちょっとカンベンして欲しい。

ゲームをオリジナリティだけで見ているわけではないけど、似てるゲームは目立たない。ショーに出なかった隠し玉に期待したい。(ぜんじ)

GAMEST ゲーメスト 5月号

■平成2年5月1日発売　第5巻5号通巻44号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS
武者涼汰　はんたあ　海軟風　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画(有)ミルコンズ

頑張ったぜコーナー

ミキ・カスミ・ショーコの

『はじめまして！』

ゲームセンターで大人気「スーパーリアル麻雀シリーズ」の超カワイイ
ゲーム・キャラクターが君に語りかける！





大好評発売中！お店へ急げ!!

はじめまして♥







おまけ①ミキ・カスミ・ショーコのHD（ハイパーデフォルメ）キャラクターのアニメも2本収録！
おまけ②パッケージの中にはHD（ハイパーデフォルメ）キャラクター4コママンガをたっぷり6本収録！

●PSVX-1001 税込定価￥5,800（税抜価格￥5,631） VHS／カラー／ステレオHiFi／30分

PICTURELAND
POLYSTAR CO.,LTD.



STORY

19××年×月。R国において革命派と保守派との対立による軍事クーデターが発生した。

時を同じくして、軍縮会談に出席するためR国を訪問中であった合衆国前大統領が革命派勢力に拉致されてしまった。

これに対し、合衆国側は革命派勢力への刺激を考慮し、前大統領救出の為の表面的武力介入を避け、ひそかに選り優りの傭兵部隊、ウルフ=フォースの出動を要請した。

基本的なプレイ方法

前回も紹介したように、基本的に8方向2ボタンで行う。レバーを入れた方向に弾を撃ち、左ボタンでショット、右ボタンでメガクラッシュ。

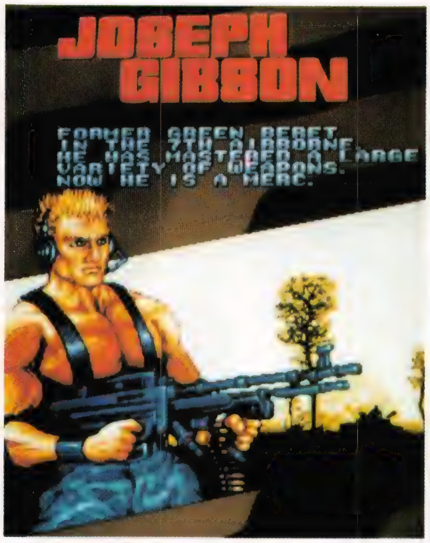
メガクラッシュは画面全体にダメージを与えます。使っても体力は減らないが、使える回数が決まってます。

画面右上に出ているのはタイム表示で、0になるまでにその面をクリアしなければいけません。

パワーUPアイテムはショットの段階が上がるPOWや武器（火炎放射機、ショットガン等）メガクラッシュがあります。

PLAYER'S HISTORY

ジョセフ=ギブソン

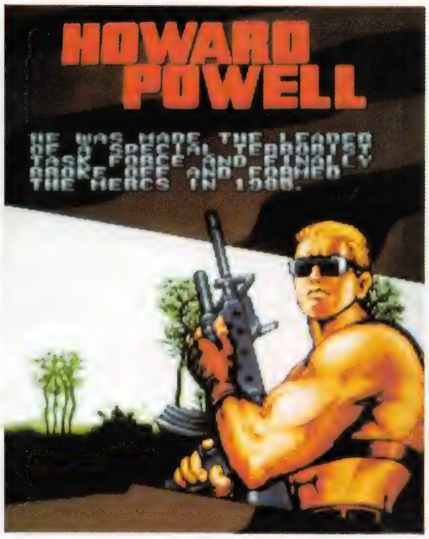


"仲間殺し"それが彼に与えられた名前であった。

強者達の集まるアメリカ陸軍、グリーンベレー第7空挺団。その中でも、彼の能力はずば抜けていた。しかし、それがため実戦においての彼の自己中心的な行動は、多くのパートナーを危機に陥れ死に至らしめた…。

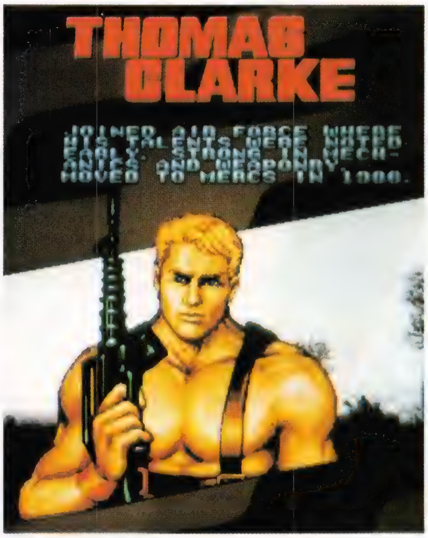
彼はあらゆる兵器に精通し、どんな武器でも完璧に使いこなすその能力を買われ"ウルフ=フォース"に参入した。

ハワード=パウエル



アメリカ陸軍第101空中強襲師団に志願兵として入隊。さらに海兵隊に移り数々の戦果を上げる。後、"ウルフ=フォース"ファーストメンバーとして参加、リーダーとなる。

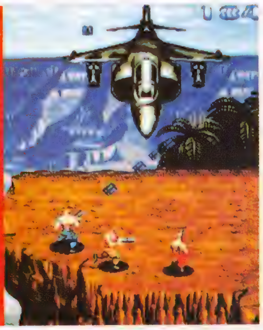
トーマス=クラーク



アメリカ第23空軍。第1特殊戦航空団第8特殊戦飛行中隊出身。86年に"ウルフ=フォース"編入。特殊パイロット養成コースを出ているため、あらゆる兵器類の操縦をマスターしている。


いきなり岩が崩れてきて道をふさぐ。


ヘリコプターから3人が降りてきて、戦闘開始だ。


丘を越えようとした所で戦闘機に見つかった。1面ボスだ。


橋の上だ。しかし攻撃はさほどきつくない。

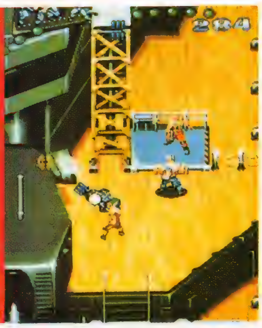

戦車を壊しまくって進もう。


ジープを奪って乗りこめ。3人同時に乗れる。


敵の戦艦の中に乗り込んで戦う。


2面ボス、火を出しながら突っこんでくる。


3面ボス、ヘリコプター。こいつは強い。


リフトの上に乗ると先に進める。

魅力の第一は乗り物なのだ

このゲームはやはり何と言っても乗り物ですね。"ENTER"と表示されている敵メカには何でも乗れるので、乗って走って撃ちまくろう。中には3人同時に乗れるものもあるぞ。ジープ等に集まっていてもアイテムが取れるのは謎だ。まあ、それはそれとして、乗り物に乗っている間は、いくらくらっても乗り物がダメージを吸収してくれるので安心。どんどん強気のプレイをしよう。ダメージをくらいすぎると乗り物は壊れてしまうぞ。

☆ジープ(ロケットランチャー付)機



機動性に優れ、対人攻撃では絶対的な威力を発揮する。2P以上だと乗り込む場所が違い、ジープの中で機銃を撃つことができる。そのため、2人以上で乗ると死角はなくなる。

☆エレベーター・トロッコ



これは武器になるわけではなく、移動手段の1つだ。乗らないと先に進めないが、これに乗っているときは足場が狭い分、注意が必要だ。

☆ホバークラフトタイプ小型艇



水上専用ではあるがバランスのとれた攻撃力と機動性を持つ。耐久力の低さに少し難がある。しかし、プレイヤーは水中では動きが鈍くなるので小型艇は絶対必要だ。

3人同時プレイという所がこのゲームの最大の特徴だ。みんなで集まって、GO!!GO!!と遊びまくろう。発売は4月上旬予定。

☆マシンガン台



マシンガンを撃つことができる台。弾をくらっても台に乗っている最中はダメージをくらわないので乗ってバリバリ撃ちまくろう。

☆M60 AI-I型戦車



スピードがなく操作性もあまり良くないが、主砲のパワーはケタはずれに強く、小型のメガクラッシュという感じだ。耐久力もずば抜けて高く、敵の大型戦車と正面から渡り合うことが可能。2人以上で乗った場合は、戦車の上から通常攻撃ができる。

※開発バージョンによる取材ですので、実際の発売バージョンと異なる場合もあります。

本格RPGアクション！

4人の勇者の物語

カダッシュ

4種類の面白さが体験できる！

STORY

まだ魔物と人間が共存していた頃の物語…。

かつてここ、ディルザール国は平和で自然に恵まれた豊かな国だった。しかし、ある日どこからか邪悪なる悪魔バーログがあらわれ、世界を滅ぼし始めた。そして、ディルザール国の王女であるサラサ姫をさらってしまったのだ。

平和の象徴であるサラサ姫を失った王国は不安と恐怖につつまれ、人々は希望を失ってしまった。王女奪回のため、ディルザール国王は、国民の中から勇者を募った。

そこに4人の勇者が立ち上がった。2人はディルザールから、もう2人は隣国であるラーハイムから…。

ゲームルールを知ろう

2人同時、また通信時には最大4人までのアクションRPGです。

プレイヤーは戦士、魔法使い、僧侶、忍者の4人から選びます。どれも一長一短で、全てのキャラが平均的に使えます。

立ち止まって攻撃ボタンを押すといろんな人と会話ができます。ヒントを聞き出して目的を見出します。そしてモンスターを倒してお金を集め、店で強い武器や防具を買いながら成長して王女奪回を目指します。



基本操作を覚えよう

8方向レバー、2ボタンで行います。

レバー上は扉に入る、階段、つた移動、ナナメは僧侶、忍者の時に入れた方向に攻撃します。下はしゃがみか、ジャンプ中レバー下で下突きに使います。

攻撃ボタンは通常攻撃の他、魔法使いと僧侶の時押しっ放しにしておくと放した時に魔法が使えます。押している間は何種類かの魔法が順に表示されます。離した時に表示された魔法を使います。

好きなキャラを選ぼう

まずプレイヤーを選びます。複数プレイ時に、同じキャラは選べません。

1、戦士

攻撃力、体力共に最も優れています。魔法は使えず、ファイヤーブレードを取った時以外飛び道具は使えません。

2、魔法使い

成長が速く、魔法がバリバリ使えます。接近戦には弱い。ライトニングボルトの呪文はとても強力です。

3、僧侶

1番の特徴は女性であるところ？ です。ロングフレイルは射程が長いが威力はあまりありません。ただし、防御力は1番高く、体力を増やす魔法が使えます。

4、忍者

唯一飛び道具が使えます。とても使い易いキャラですが威力には今ひとつ欠けます。

ゲーム調整がうまく、4人のどれも一長一短です。戦士か魔法使いが私のおすすめです。

とりあえず最後まで見たいタイプのゲームだと思います。

個人的には好きなので、ぜひ見かけたらプレイしてみて下さい。（ぜんじ）



塔の上に、4人の勇者が揃った。



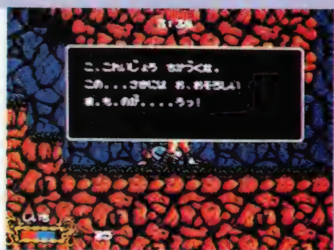
出た～ブタ男。一番弱いザコキャラ。



プレイヤーは4人の中から選べる。



タコにさらわれた村の娘。フレイムウォールの魔法を使った。



ま、も、ってな～に？ セリフが笑える。



家畜を切るとヒヒーンと鳴きます。



3面は迷いの森の彼方に行けるかどうかがポイント。

SNKが新システムで走り出した!!
NEO・GEO & MVS

1台6役、プレイヤーは好みのゲームを選択。まず関西から普及か!?

今回のAOUショー、SNKは6つのゲームを発表したが、なんとその6つのゲーム、1つの筐体に入ってしまうのだ（ホントに6つ入る）！



システムの名前はMVS（マルチビデオシステム）。筐体とマザーボードが一緒になった、と考えて下さいね。

MVS筐体。

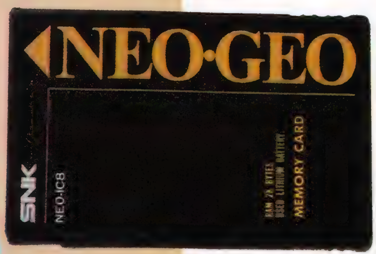


レンタルシステム

この1台の筐体で6種類のゲームを選べるMVSと家庭でMVSと同じゲームがプレイできるレンタルシステムを総称してNEO－GEOといって、MVSとレンタルシステムはスペックがまったく同じというスゴイシステムだ。

一応ゲームセンターでレンタルする予定なので、一度は借りてみることをおすすめするぞ。

しかし関西だけでなく、早く関東でもレンタルしてほしーもんだ。（あくあ）



で、これがメモリーカード。

NAM－1975

誘拐された博士とその娘を救出せよ！

漢炎剣おすすめの、シブくカッコいい3Dゲーム。レバーで自分と照準とを動かし、Aボタンでショット、Bボタンで手榴弾、Cボタンで走ったりします。

このゲーム、なんといってもストーリーの良さと、それにともなう演出の良さが光ってます。

村娘を救けると、自分のサポートについてくれたり、いちいち何かしらイベントがあると急にデモに移ったり…ホントまーるで映画のノリそのもの！きてるぜぃ。

この男の世界、ひたりながらゲームプレイできる人は絶対やってみよう。



グラフィックがきれい！音楽も良い！NAM－1975。

Magician Lord



マジシャン・ロード。ちょうど魔法つかったところ。

古き伝承が今甦る。

異世界の扉から現れた強大な悪に立ち向かう若き魔術師エルタ。「8つの魔道書の封印」を求め、敵のただなかへと旅立て…。

おもいっきしファンタジーしているアクションゲーム。魔法を駆使してどんどん先へ先へと進め！

他にもベースボールスタープロフェッショナル、トップ・プレイヤーズゴルフ、麻雀狂列伝、レーシングヒーローの6種を発売。今後もどんどん新作を発表するそうだから期待していいぞ。



トップ・プレイヤーズゴルフ。



麻雀狂列伝。グラフィックも良いが、ストーリーも良いゾ。



ベースボールスタープロフェッショナル（あー長い！）見やすいね。

5周年の記念すべき日だ！いよいよその記念日に発行されるぞ



増刊ゲーメスト　永久保存版

ギャルズ♥アイランド



遅れてゴメン!! 予想もしないほど盛り上がる制作スタッフにとって時間が経つのはあまりに早い。しかし今度こそだいじょうぶ!?

4月19日発売予定

総ページ128P（カラー80ページ）

定価1000円（税込）





いやー本当に待たせてゴメン。ライター集団が手足をスティックにして、胃をメチャクチャ悪くして、人間やめる寸前まで苦労した結果、やっと発行日のメドがついたんだ。

内容は、すごいぞーっ！マニアは資料の充実に目を廻し、一般読者はかつてないビデオゲーム版ギャルの大群に野性が呼び覚まされてしまう事は間違いない（…と思う）

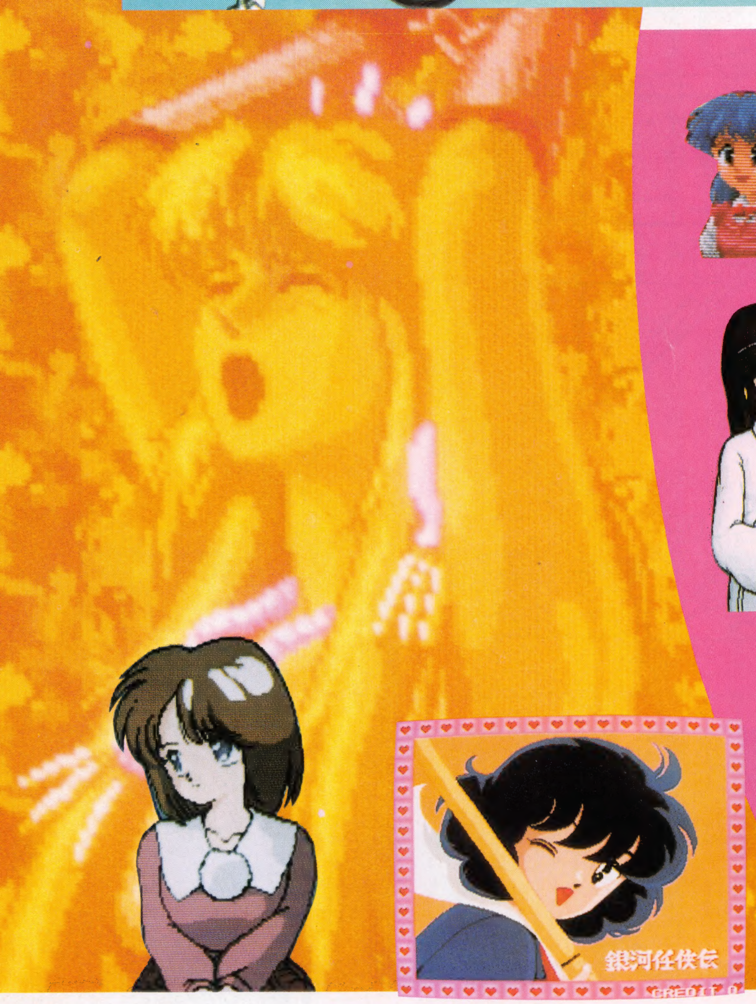
とにかく歴史に残る1冊となる予定のこの本を買わなくては話題からとり残されてしまうぞ。もちろん女性読者が思わず「センスいいじゃない」というような美しい本に仕上る様にレイアウトにも力をいれているから、決して〝お下品〟で買うのがはずかしい本にはならない、安心してくれ。

ゲーメストならではのマニアックさあり、読者の涙と笑いのつっこみあり、ゲーセンに青春を賭けたキミたちへの讃歌ともいえる、この「ギャルズ♡アイランド」を期待しなくて、他に何を期待すればいいのか!?

ところで、私は、これから〝ギャルズ〟のレイアウトを仕上げなければならない。この本が皆の目にふれる頃には終っているはず。美しくて、トレンディで、愛と勇気とちょっぴりHな本を目指してがんばるぞーっといいつつこの特集は名残りを残して終るのであった。（続けてINDUCEも読んでねーみんく・I）



今年の4月19日はゲーメスト創刊
読者の皆と共に作った増刊号も





☆巻頭大特集	歴代ベストギャル発表
☆あのシーンをもう一度	名場面写真集
☆広告に見る女性キャラ	パンフレット小特集
☆銀河任侠伝、竜子、そしてアリス	あのシミズセンセ登場
☆ワルキューレ世界の生みの親	冨士 弘先生 突撃インタビュー
☆史上初、索引付	全ビデオゲームギャル&麻雀ギャルフルリスト
☆増刊号特製	カラー版 雑君マンガ
☆君の作品の運命は⁉	カラーイラストギャラリー
☆君もこの道に踏み込むか⁉	フィギュアコーナー
☆混沌の世界へ君を誘う	増刊号版読者様バージョン
☆ちょっとあぶない6ページ	COMIC By豊島ゆーさく
☆禁断⁉ 増ページで中身も掲載	DOHJINコーナー
☆栗原桃郎から君たちへ	ゲーメストアイランド増刊号
☆執念の復活	㋨没ハガキ救済コーナー
☆今からだって、遅くない	イラスト講座
☆初心者から上級者まで。機種別傾向と対策つき	麻雀講座
☆麻雀ゲームの聖域に突撃	セタ インタビュー
☆忘れちゃならない	豪華プレゼント



現在キャラクターのお色直し中、
とってもハマるゲームになりつつあるぞ!!

INDUCE

今月は上のタイトル通りに、キャラクターを造っている最中なので画面写真はなし、ゴメンしてね。そのかわり皆が今ひとつ理解出来ていないだろうと思うINDUCE（このタイトルに決定したぞ）のゲーム感覚を右の様なイラストにしたので、ちょっと見てほしい。

…えっ全然わからないって？ いやーキャラクターの姿が決定してないので、役割がわかりやすい様におきかえてみたんだ、ちょっとシュールすぎたかな？ 新しい画面写真は次回までまってね。

来月号ではINDUCE（元、RUMIKO'S）の生みの親、小林俊夫君の訪問記がのるぞ。親子の感激の対面は、いかなる波紋を呼ぶのか!!

はたしてキャラクターはどの様な姿となって我々の前に現れるのか？ 業界の視線をあびつつ完成後はぜんじ師匠のコメントが楽しみなINDUCEに君もラブコールを贈ってくれ。必ずやゲーム界の台風の目となるはずだ。読者の造った夢のソフトが時代を変えるのはもうすぐだ!!



©1990 SEIBU KAIHATSU, INC.,



超・原点

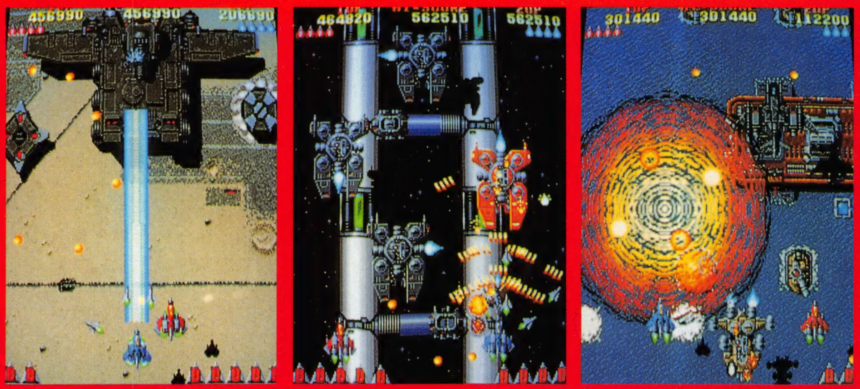
シューティングは今、新時代を迎える。
原点に戻り、原点を超えた、
次世代シューティングゲームついに登場!!

二人同時プレイ
途中参加可能

VIDEO GAME

RAIDEN™

ライデン



SEIBU KAIHATSU, INC.,

有限会社セイブ開発 〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL 03(238)9169／FAX 03(238)9187

ゲーメスト
May 1990
5
No.44
平成2年5月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第5号通巻44号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社 新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-5 Printed in Japan